

Université de Montréal

***Metal Gear Solid V* et Hideo Kojima :
procédés de transmission et rhétorique auctoriale procédurale**

**par
Jean-Marc Bêty**

**Département de littératures et langues du monde
Faculté des arts et des sciences**

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de
M.A. en littérature comparée

Août 2016

© Jean-Marc Bêty, 2016

RÉSUMÉ

Ce mémoire analysera les différents procédés de transmission à l'oeuvre dans *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015) et *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (2014) afin de saisir l'ensemble de la vision auctoriale du réalisateur de la série *Metal Gear Solid*, Hideo Kojima, ce qui nous permettra dans un second temps de comprendre la signification du réseau communicationnel rhizomatique qui précède et accompagne ces jeux vidéo. Ma recherche sera ainsi divisée en trois sections. La première section s'intéressera à la publicité entourant les deux volets de *Metal Gear Solid V*, laquelle sera étudiée en tant que signe social. La deuxième section présentera une analyse scénaristique dans laquelle il sera question des inspirations historiques et intermédiaires qui contribuent à former l'univers narratif de notre corpus. La troisième section sera une analyse du modèle interactif de *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* et de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Il y sera question de l'avantage parfois insoupçonné de l'encadrement de systèmes logiques vidéoludiques afin d'influencer le joueur à abandonner ou à adopter de nouvelles perspectives sociopolitiques. Ce mémoire démontrera comment *Metal Gear Solid V* utilise et unit un maximum de méthodes de transmission afin de convaincre son public de se laisser séduire par son message auctorial, ce qui servira finalement à prouver le potentiel rhétorique d'une union songée du paratexte et du contenu d'une œuvre vidéoludique.

Mots clés : *Metal Gear Solid*, Hideo Kojima, jeu vidéo, communication, rhétorique, ludologie, publicité, intermédialité

ABSTRACT

This memoir will analyse the different processes of transmission used in *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015) and *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (2014) in order to grasp the whole auctorial vision of the *Metal Gear Solid* series director, Hideo Kojima, which will in turn allow us to understand the meaning of the rhizomatic communicational network that precedes or accompanies these video games. My research will be divided in three sections. The first section will focus on the publicity (and therefore social signs) that surrounds the two parts of *Metal Gear Solid V*. The second section will present a story analysis where historical and intermedial inspirations of both games will be discussed. The third section will analyse the interactive model of *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* and *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. That chapter will focus on the often unsuspected advantages of the logical videoludic systems as means to influence the player to abandon or to adopt new sociopolitical perspectives. This memoir will decompose how *Metal Gear Solid V* uses and unites a maximum of transmission methods to persuade its public to give in to its auctorial message, which will hopefully demonstrate the rhetorical potential of a thoughtful union of paratext and content within videoludic works.

Keywords : *Metal Gear Solid*, Hideo Kojima, video game, communication, rhetoric, ludology, publicity, intermediality

TABLE DES MATIÈRES

Résumé.....	ii
Abstract.....	iii
Remerciements.....	iv
Introduction.....	1
Chapitre 1 : La société de divertissement.....	9
Le jeu capitaliste.....	10
Publicité et circulation des signes.....	25
Chapitre 2 : Antifascisme et antimilitarisme	37
Propriétés pédagogiques.....	38
Conflit perpétuel.....	53
Chapitre 3 : Rhétorique interactive	68
Logos.....	69
Pathos.....	83
Conclusion.....	96
Bibliographie.....	100

REMERCIEMENTS

J'aimerais tout d'abord remercier ma directrice, Rodica-Livia Monnet, pour son soutien et sa patience malgré de nombreux mois parfois trop compliqués. Ses commentaires, ses remarques et ses suggestions ont largement contribué à donner forme à ce mémoire. Je vous suis très reconnaissant.

Je voudrais ensuite remercier ma mère Hélène et mon beau-père Robert pour le soutien qu'ils m'ont donné pendant la période de rédaction de ce mémoire. Je vous remercie d'avoir cru en moi.

Je remercie aussi ma conjointe Stéphanie, laquelle m'a épaulé dans les moments les plus pénibles. Sans toi, je n'aurais certainement pas éprouvé la même joie de vivre au courant des parfois trop longs mois que nous avons traversés pendant la période de rédaction de ce mémoire.

Je remercie enfin tous ces amis qui ont contribué de près ou de loin à donner forme à cette recherche. Je te remercie particulièrement Jonathan de ta relecture patiente de cette recherche.

INTRODUCTION

Les joueurs de jeux vidéo, couramment appelés *gamers* même en français, sont un public très divisé. Certains s'intéresseront aux jeux en ligne, d'autres aux jeux de rôle, d'autres encore aux jeux indépendants typiquement expérimentaux et socialement ou artistiquement critiques. Pour la plupart des joueurs, jouer à des jeux vidéo n'est cependant qu'un simple divertissement dont l'intérêt principal demeurera toujours de passer le temps. Pour des ludologues futurologues tels que Chris Crawford ou Janet H. Murray, il va cependant de soi que le jeu vidéo (ou tout média qui naîtra de son évolution naturelle) ouvre la voie à de nouvelles expériences artistiques que seules de nouvelles technologies hautement interactives peuvent permettre. Bien qu'il soit généralement admis que le médium vidéoludique n'a pas encore atteint son plein potentiel, certains créateurs d'une nouvelle ère travaillent avec acharnement à toujours pousser davantage ses limites, des tentatives qui ont contribué à passionner de nombreux ludologues depuis plus de deux décennies.

La ludologie n'est autre que l'étude des jeux. Il est difficile de donner une date de naissance précise à celle-ci, néanmoins les chercheurs considèrent généralement deux textes comme étant fondateurs de l'expertise ludologique: *Homo Ludens* (1950) de John Huizinga et *Les jeux et les hommes* (1958) de Roger Caillois. Les deux auteurs tentent une approche sociologique et philosophique du jeu en tant que composante vitale de l'expérience humaine. Peut-être la plus grande difficulté de réappropriation de cet héritage provient de la célèbre citation de Roger Caillois : « Ainsi, les jeux ne sont pas réglés et fictifs. Ils sont plutôt réglés ou fictifs. » (Caillois, 1967 : 41) Cette affirmation de Caillois a causé de terribles maux de tête à de nombreux ludologues qui ne cessent désormais de s'en distancer dès qu'ils viennent à parler de ce père de la ludologie. De nos jours, il existe un certain consensus sur l'union possible des règles de jeu et de la fiction, une nouvelle perspective entre autres rendue possible grâce à l'évolution des jeux vidéo. Durant les premières années d'une véritable éclosion de la ludologie dans les sphères de recherche, soit entre le milieu des années 1990 et le milieu des années 2000, un large débat opposait narratologues et ludologues sur le sujet de l'appropriation de définitions et de théories narratologiques dans l'objectif d'analyser des jeux vidéo (Murray 1997; Juul 1999; Eskelinen 2001b; Aarseth 2004a; Jenkins 2004; Frasca 1999; Atkens 2003). La ludologie était encore très jeune et la plupart des chercheurs provenaient de

branches littéraires et cinématographiques avant de s'intéresser à la ludologie, ce qui explique de nombreux conflits dans les emprunts d'outils et de théories. De nos jours, la ludologie crée de plus en plus ses propres outils d'analyse grâce à des chercheurs tels que Ian Bogost, Colin Cremin et Mary-Laure Ryan qui s'intéressent aux jeux en tant que systèmes et en tant que plates-formes aux propriétés uniques. La ludologie est ceci dit encore très encline à l'interdisciplinarité, plus que la plupart des autres sciences culturelles. Ce seul mémoire emploiera ainsi à différents niveaux la sémiotique, la philosophie, la linguistique et la sociologie pour ne nommer que ces exemples. L'intermédialité sera évidemment au rendez-vous et sera particulièrement prépondérante lors des deux premiers chapitres de ce mémoire.

Plus que peut-être tout autre médium de notre époque, le jeu vidéo s'ancre fermement dans le capitalisme. Comme nous le rappellent Kline, Dyer-Witheford et de Peuter (2003), le jeu vidéo est généralement considéré comme étant né en 1962 grâce à *Spacewar*, un jeu créé par Steve Russell (avec l'aide d'une petite équipe), un jeune chercheur qui n'aurait pas pu concevoir ce jeu sans le financement de l'industrie militaire. Après plusieurs années d'ébauches de courts jeux servant à tester à l'interne du milieu universitaire et militaire la puissance des nouveaux ordinateurs, plusieurs jeunes diplômés spécialisés dans les nouvelles technologies ont vu le potentiel d'un nouveau divertissement et ont ainsi débuté une quête pour monétiser le jeu électronique. En moins d'une décennie, une nouvelle industrie était née. Les jeux vidéo ont désormais un poids économique plus grand que le cinéma et emploient souvent des stratégies de vente qui ne sont possibles que pour des jeux, par exemple en offrant aux joueurs des contenus téléchargeables payants pour ajouter de nouvelles expériences à des jeux déjà achetés. Plus récemment, de nombreux jeux vidéo se sont mis à incorporer des micropaiements, un « service » de paiement relativement récent qui permet aux joueurs d'acheter des objets virtuels ou des avantages divers pour leurs personnages en échange d'un montant d'argent fixe. Un tel modèle économique qui incite à l'achat continu de contenu virtuel pour un produit que l'utilisateur s'est déjà procuré est unique au jeu vidéo.

Les auteurs de jeux vidéo sont guidés à divers degrés par trois motivations créatives lors de la conception d'un nouveau jeu : la motivation ludique (le désir de produire un jeu amusant, un pur plaisir de divertissement), la motivation technique (le désir de produire une merveille technologique) et la motivation artistique (le désir de produire une œuvre artistique critique). Généralement, la motivation artistique se retrouve davantage chez les

développeurs indépendants que chez les gros studios, lesquels préfèrent impressionner le public avec des jeux technologiquement avancés afin de répondre à la demande du marché. La motivation ludique, elle, est beaucoup plus équitablement répartie entre les gros et les petits studios. Puisque nous parlons de *jeux* vidéo, cette observation devrait aller de soi, néanmoins il demeure presque aussi difficile de s'entendre sur ce que devrait être la priorité créative du jeu vidéo qu'il l'est de s'entendre sur ce que devrait être celle de la littérature et du cinéma.

Pour comprendre l'efficacité médiatique d'un jeu vidéo, il nous faut d'abord comprendre son langage médiatique propre puisqu'un média n'est rien sans sa capacité à transmettre de l'information. Nous devons nous intéresser à tous les axes du marketing, de la production et de la création du jeu afin de le situer correctement par rapport au public. Dans le cadre de ce mémoire, je propose de cerner un jeu vidéo qui serait à la fois une grosse production commerciale en plus de répondre aux trois motivations susmentionnées; le jeu en question devrait à la fois répondre aux attentes financières d'une entreprise multimillionnaire en plus de tenter de dépasser les attentes techniques, ludiques et artistiques des joueurs. Une telle restriction de corpus nous permettrait de cerner les multiples facettes d'une transmission multimodale d'informations thématiques dont les ambitions seules (qu'elles aboutissent positivement ou non) seraient révélatrices des outils communicationnels disponibles pour les auteurs vidéoludiques. Hideo Kojima semble être un bon créateur vidéoludique pour un tel projet.

Hideo Kojima est un écrivain, réalisateur, producteur et designer vidéoludique né le 24 août 1963 à Tokyo. N'ayant pas réussi à se faire engager dans le monde du cinéma tel qu'il le souhaitait dans sa jeunesse, il se trouve plutôt un emploi dans la compagnie Konami où il réalisera sur MSX, un vieux micro-ordinateur japonais, son premier jeu vidéo en 1986 : *Penguin Adventure*. La grande culture cinématographique de Kojima influencera la totalité de sa production par la suite. *Metal Gear*, en 1987 sur MSX2, sera son deuxième jeu et deviendra le précurseur d'une longue série qui connaîtra un grand succès financier et critique, particulièrement suite à la sortie de *Metal Gear Solid* sur la console Playstation en 1998. À la biographie de Kojima s'ajoute également de nombreux autres projets vidéoludiques moins connus tels que *Snatchers* (1988), *Policenauts* (1995) et *Zone of the Enders* (2001).

En tant que réalisateur de jeux vidéo, il aborde généralement dans ses jeux les thèmes de la fatalité, de la déchéance sociétale et de l'absurdité de la guerre. Son objectif de

carrière est de repousser les limites (techniques, mais aussi conceptuelles) du jeu vidéo afin de produire des œuvres toujours plus significatives et immersives, ce qui permettra à sa série *Metal Gear Solid* de se démarquer longtemps en tant que l'une des seules grosses productions vidéoludiques à tenter de développer un réel point de vue critique de la société et de son propre médium. Déjà avec *Metal Gear* Kojima tentait de raconter une histoire aussi dramatique que possible (malgré les limitations technologiques de l'époque) en plus de subvertir le jeu d'action. *Metal Gear* fut aussi l'un des premiers jeux d'infiltration plutôt qu'un simple jeu d'action tel que Kojima avait été supposé faire selon la volonté de ses supérieurs. De plus, ce jeu comprenait beaucoup plus de texte que ce qui était coutume à l'époque et racontait l'histoire de Solid Snake et de son infiltration d'Outer Heaven, une base militaire anarchique gouvernée par Big Boss, un soldat rebelle ayant abandonné les États-Unis. La signature kojimienne que l'on connaît aujourd'hui faisait une première apparition.

La même année de la sortie de *Metal Gear* sont sortis des jeux tels que *Galaga* et *Double Dragon*, des classiques qui marquèrent l'industrie vidéoludique grâce à des prouesses techniques et ludiques qui par contre n'innovèrent en rien le jeu vidéo en tant qu'art. Lorsque *Metal Gear Solid* a paru en 1998, l'industrie du jeu vidéo avait évolué sur le plan technique et ludique, néanmoins elle stagnait encore sur le plan artistique. Alors que Kojima s'efforçait de raconter le retour au combat de Solid Snake (un soldat brisé et souffrant d'un spleen presque baudelairien) lors de plus de quatre heures de dialogues divers entrecoupant un jeu d'une dizaine d'heures, des jeux tels que *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), *Super Mario 64* (1996) et *Sonic Adventure* (1998) offraient aux joueurs des expériences divertissantes aux scénarios très simples qui ne contenaient aucune perspective critique à partager avec le public. Dans l'industrie vidéoludique états-unienne comme dans l'industrie vidéoludique japonaise, il faudra attendre encore plus d'une décennie avant qu'il ne devienne coutume pour les compagnies de développer des jeux vidéo aux scénarios voulus profondément travaillés, une voie que Kojima a largement contribué à ouvrir grâce à sa popularité toujours croissante. En tant que créateur vidéoludique, Kojima a également toujours cherché à reproduire un monde aussi photoréaliste que possible au sein de ses jeux, une passion qui a contribué à former des standards graphiques en constante évolution dans l'industrie, chacun des *Metal Gear Solid* pouvant se vanter d'être une prouesse technologique de son époque. Kojima est aussi reconnu pour la profusion d'options interactives qu'il offre aux joueurs dans chacun de ses

jeux, les *Metal Gear Solid* permettant aux joueurs d'approcher chaque mission avec des techniques fortement distinctes n'obligeant même pas à tuer les soldats ennemis pour progresser. Hideo Kojima a été un précurseur sur bien des fronts. Sa vision d'un jeu vidéo toujours plus raffiné est exactement ce sur quoi il nous faut nous baser pour établir un corpus tel que ce qui pourrait répondre à nos intérêts présents.

En tant que dernier jeu de Kojima à ce jour, *Metal Gear Solid V* semble être un excellent objet d'analyse qui a l'avantage d'avoir été produit dans un contexte médiatique aussi contemporain que possible. Cette dernière œuvre en date de Kojima, développée par Kojima Productions puis éditée par Konami, est un jeu vidéo de type action-infiltration paru en deux parties. Sa première partie, *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, est sortie en mars 2014 sur PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One et Windows. Sa deuxième partie, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, est sortie le premier septembre 2015 sur les mêmes plates-formes. Mentionnons que bien que Kojima Productions ait changé de nom pour devenir Konami Digital Entertainment en cours de production de *The Phantom Pain*, la même équipe a bien travaillé aux deux jeux (ainsi, ne soyez pas confus si vous voyez dans diverses références le nom de développeurs différents pour chaque partie de *Metal Gear Solid V*). *Ground Zeroes* et *The Phantom Pain* offrent aux joueurs d'explorer de larges champs de bataille dans un monde ouvert où il est possible d'accomplir la totalité des missions par l'infiltration pacifique de camps ennemis ou par la destruction de toute opposition; le choix d'approche est entièrement laissé au joueur.

En analysant les techniques de marketing de *Metal Gear Solid V* ainsi que sa profondeur scénaristique et sa logique systémique, il nous sera possible de déterminer par quelles méthodes communicationnelles Kojima parvient à développer la thématique de ces jeux vidéo. L'un des grands défis de ce mémoire sera d'être la première recherche universitaire à analyser *Metal Gear Solid V* en plus d'être l'un des rares travaux consacrés à la série *Metal Gear Solid* (laquelle est généralement considérée comme regroupant *Metal Gear* et *Metal Gear 2: Solid Snake* bien que ceux-ci soient sortis avant *Metal Gear Solid*). Les seules autres recherches consacrées à cette série sont *Metal Gear Solid* (2015) de Ashly Burch et Anthony Burch ainsi que *Metal Gear Solid : une œuvre culte de Hideo Kojima* (2015) de Brusseaux, Gourgier et el Kanafi. Des deux, seule *Metal Gear Solid : une œuvre culte de Hideo Kojima* comprend une partie consacrée à *Metal Gear Solid V*. À l'exception de ces travaux, on ne retrouve qu'une poignée d'analyses de joueurs passionnés sur Internet dont particulièrement celles de George Weidman, un journaliste

vidéoludique ayant partagé une multitude d'analyses extrêmement pertinentes de la série à travers des chroniques YouTube nommées *Critical Close-up*. À l'exception de ces quelques sources, on ne peut espérer trouver que quelques références à *Metal Gear Solid* à travers les écrits de différents chercheurs s'intéressant au jeu vidéo, notamment ceux de Mary Flanagan et de Ian Bogost. Malheureusement, même dans ces quelques cas, *Metal Gear Solid* n'apparaît essentiellement que comme mention honorifique servant à illustrer des exemples beaucoup plus développés par l'analyse d'autres jeux. Ce mémoire sera donc l'un des rares travaux de ludologie consacrés à *Metal Gear Solid*.

Avant d'entrer plus en profondeur dans le corps du mémoire, il convient d'expliquer une partie de la terminologie qui sera employée en cours de parcours. Le terme « procédé de transmission » sera ainsi utilisé afin de parler des méthodes de transmission d'informations utilisées pour partager des idées. Il s'agit du plus petit moyen technique par lequel une idée peut circuler. La méthode de transmission de l'idée peut prendre diverses formes et plusieurs méthodes peuvent s'appliquer à un même médium. Un même émetteur peut ainsi développer une multitude de procédés de transmission à travers un même médium afin de transmettre des informations significatives à ses récepteurs. Ce terme générique permettra de regrouper chacune des nombreuses méthodes de communication kojimiennes par lesquelles le thème antimilitariste de *Metal Gear Solid V* se dévoile. L'expression « AAA » reviendra aussi occasionnellement. Il s'agit d'une expression commerciale couramment utilisée pour décrire les productions vidéoludiques à gros budget telles que *Metal Gear Solid V*.

Ce mémoire défendra la thèse que *Metal Gear Solid V* s'intègre parfaitement au sein d'une culture représentative populaire assumée belligérante et sexuée afin de mieux calmer les pulsions de violence des joueurs grâce à l'assimilation de ceux-ci à l'univers antimilitariste du jeu. Kojima manipule les attentes du public et communique avec lui de diverses manières afin de parvenir à ses fins. Pour observer la totalité de la démarche kojimienne, nous commencerons l'analyse en nous intéressant au paratexte du jeu avant de lentement faire notre chemin jusqu'à ses mécanismes internes les plus subtils.

Dans le premier chapitre, il sera question de la publicité entourant *Metal Gear Solid V*. L'objectif de cette section sera d'analyser la logique socio-communicationnelle dans laquelle s'inscrit notre corpus. Nous situerons ici le jeu vidéo dans l'époque contemporaine en tant que produit de consommation et en tant que manifestation culturelle. En nous fiant à des penseurs tels que Baudrillard, Deleuze, Guattari, Jackson, Nielsen et Hsu, nous

définirons l'origine du désir de l'individu de se procurer, de produire et de partager des produits et des signes qui lui permettent de s'inscrire dans la société. Nous entamerons ensuite une analyse de la représentation publicitaire de *Metal Gear Solid V* afin de déterminer comment les pulsions belligérantes et libidineuses des joueurs sont commercialement exploitées. Nous verrons enfin comment un produit culturel peut être employé afin de transmettre massivement des images et des impressions qui répondent à des impulsions individuelles et collectives au sein d'une société dominée par une idéologie représentative masculiniste se servant fréquemment du corps de la femme comme d'un objet à vendre.

Dans le second chapitre, les deux parties de *Metal Gear Solid V* seront analysées selon une perspective narratologique. Cette section nous permettra de voir en quoi les attentes du grand public introduites par l'intermédiaire d'une campagne publicitaire vidéoludique « classique » (par cela on entend violente et sexuée) commencent à être chamboulées grâce à l'expérience scénaristique des jeux. Il sera d'abord question des réalités géopolitiques et sociales auxquelles Hideo Kojima tente de sensibiliser son public. Le joueur se trouve ainsi dans un premier temps exposé à une représentation fictive de l'industrie militaire privée dans laquelle celle-ci est présentée en tant que force anarcho-capitaliste. *Metal Gear Solid V* sensibilise de plus son public aux enjeux de la domination socio-linguistique de l'anglais et de l'impérialisme de la culture états-unienne dans son ensemble. Cette domination se compare à une force génocidaire passive tuant lentement toute culture avec laquelle elle entre en contact. Dans la dernière partie de cette section, une perspective deleuzo-guattarienne du fascisme nous servira à analyser la représentation de la domination sociétale et institutionnelle à travers notre corpus. Nous tenterons enfin de comprendre et de situer les multiples références culturelles et sociopolitiques qui sont au centre des enjeux thématique de *Metal Gear Solid V*.

Dans le troisième chapitre, *Metal Gear Solid V* sera analysé en tant que système de jeu conformément à une méthode d'approche ludologique. Nous verrons en quoi les systèmes en place dans *Metal Gear Solid V* incitent le joueur à abandonner tout désir de violence afin de le démilitariser symboliquement et littéralement. Cette section explorera particulièrement le concept d'auteur procédural de Janet H. Murray, un nouveau genre d'auteur dont la tâche principale consiste à donner un sens symbolique aux expériences virtuelles grâce à la conception de modèles interactifs significatifs. Nous verrons comment *Metal Gear Solid V* tente de pacifier virtuellement l'individu grâce au score, l'Heroism et

les Demon Points, tous des systèmes poussant lentement au désarmement volontaire. Finalement, nous explorerons comment le joueur s'investit émotionnellement dans son expérience par l'attachement à des personnages et à des mécanismes stratégiquement intégrés afin de provoquer le désir et l'empathie du public.

CHAPITRE 1

LA SOCIÉTÉ DE DIVERTISSEMENT

Le jeu vidéo est peut-être le média actuel le plus représentatif de la société contemporaine. Par son essence naturellement ludique et digitale, il est à la fois un gadget ainsi qu'un objet de divertissement. En tant que média s'inscrivant dans un paysage entrepreneurial en constante évolution, le jeu vidéo cherche continuellement à se perfectionner ludiquement et technologiquement (et diégétiquement, dans plusieurs cas) afin de fasciner un nombre toujours croissant de consommateurs. L'encadrement capitaliste manipule la forme du médium vidéoludique, stimule sa gestation créative et féconde chacun de ses nouveaux projets. Le capitalisme affecte également toute transmission d'informations entourant le jeu.

Chaque média vieux ou récent s'insère nécessairement dans le système capitaliste et se fonde à celui-ci selon ses propres caractéristiques. Notre objectif ici sera de comprendre la logique du mode d'insertion sociale propre au jeu vidéo, lequel, bien avant d'être entre les mains du joueur, communique déjà avec lui grâce à de nombreux signes prenant vie par et pour des besoins de marketing, une réalité encore plus marquée pour une production AAA telle que *Metal Gear Solid V*. Afin de déterminer le modèle discursif socio-communicationnel d'une production vidéoludique telle que *Metal Gear Solid V*, nous commencerons par expliquer la logique sociétale dans laquelle celle-ci se situe et nous établirons l'état actuel du jeu vidéo dans la société capitaliste. Pour ce faire, nous tracerons d'abord un portrait de la société de consommation avant d'explorer la circulation de signes et d'idées au sein de celle-ci. Ensuite, nous entamerons une analyse de la représentation publicitaire de *Metal Gear Solid V* dans laquelle il sera question de l'exploitation des pulsions belligérantes et libidineuses à des fins commerciales.

LE JEU CAPITALISTE

Le passage paradigmatique du fordisme au post-fordisme n'a rien changé au mythe créationniste de la société capitaliste; plus que jamais, le capitalisme promet bonheur et récompenses infinies aux consommateurs daignant s'abandonner à lui tels des disciples bienveillants vénérant une divinité immatérielle et invisible. Jean Baudrillard, dès 1970 dans *La société de consommation*, décrit les fondements de la nouvelle société qu'il voit lentement naître autour de lui, une société socialement factice et obnubilée par de nouveaux rapports aux médias. À travers John D. Jackson, Greg M. Nielson et Yon Hsu, mais aussi Baudrillard ainsi que Deleuze et Guattari, entre autres, nous tenterons de tracer un panorama de la société dans laquelle le jeu vidéo se développe depuis de nombreuses dizaines d'années. Cette étape sera cruciale afin de comprendre les caractéristiques communicationnelles de la publicité ainsi que les propres dynamiques publicitaires ayant servi à promouvoir *Metal Gear Solid V* en tant que produit de consommation et en tant que manifestation culturelle.

Se développant à partir des années 50 et remplaçant lentement le fordisme, le post-fordisme, tel que nous le retiendrons ici, se base sur un nouveau modèle économique de production et de distribution de produits éphémères, ludiques et digitaux intimement liés au capital-savoir. Depuis plusieurs décennies, les consommateurs de la société contemporaine tendent à prioriser de plus en plus l'acquisition de produits éthérés et de technologies toujours plus performantes, une recherche constante qui pousse à un rythme de consommation en accélération constante. Grâce à l'importance qu'y prennent les divertissements médiatisés, le post-fordisme représente le système idéal pour l'innovation médiatique, ce qui permet, entre autres, l'épanouissement d'un médium tel que le jeu vidéo. Comme le fordisme, le post-fordisme n'est cependant qu'une variante parmi d'autres du capitalisme et comporte ainsi des caractéristiques systémiques indissociables du capitalisme. Dans le premier tome de *Capital et Schizophrénie* paru en 1972, Deleuze et Guattari, grands penseurs et critiques du capitalisme s'il en est, affirment que le modèle de société capitaliste contribue au développement de l'état schizophrénique chez l'individu. Le schizophrène, c'est celui qui « n'est pas lui-même au centre, occupé par la machine, mais sur le bord, sans identité fixe, toujours décentré, conclusion des états par lesquels il passe. » (Deleuze et Guattari, 1980 : 27) Ils qualifient de machine le capitalisme à cause de son fonctionnement systémique automatique et réglé lui-même composé de multiples sous-systèmes politiques, économiques et sociaux assurant son propre fonctionnement. Le

capitalisme nous affecte en profondeur, transforme nos habitudes et influence nos pensées. Pour Deleuze et Guattari, l'individu, décentré à cause de sa schizophrénie, elle-même symptôme du capitalisme, ne peut généralement pas percevoir la machine dont il fait partie. La logique capitaliste est devenue tant prépondérante dans le discours contemporain que le seul rapport authentique au socius qu'il est possible d'étudier devient celui de la production (de biens et de sens), un constat qui a dirigé l'ensemble des réflexions sociologiques de Deleuze et de Guattari pour lesquels le capitalisme est devenu une machine de production de niveau planétaire qui unit les forces du travail, du capital et de la technologie. En suivant un processus de déterritorialisation et de reterritorialisation des différents territoires de l'existence humaine (géographiques, mais aussi sociaux, philosophiques, matériels, etc.), la logique du capital se montre capable de modifier les fondements psychologiques de l'individu, de déplacer ses réflexions et de bouleverser ses machines désirantes. Catégorie fondamentale de l'économie du désir chez Deleuze et Guattari, les machines désirantes présupposent un désir permanent d'acquisition et de consommation d'objets matériels. Elles sont la manifestation systémique de pulsions consommatrices sans lesquelles il serait impossible de maintenir le capitalisme. Afin d'interpréter la machine sociale au fondement du système de consommation, Deleuze et Guattari ont développé la schizo-analyse. En tant qu'outil analytique, la schizo-analyse émet une thèse simple : « le désir est machine, synthèse de machines, agencement machinique – machines désirantes. Le désir est de l'ordre de la production, toute production est à la fois désirante et sociale. » (Deleuze et Guattari, 1980 : 352) Selon eux, il existe un lien prépondérant entre l'analyse psychologique et l'analyse sociale à cause d'une indivisibilité logistique et logique de base entre celles-ci, la pensée individuelle et la conscience collective ne pouvant exister l'une sans l'autre. Comme Deleuze et Guattari, il nous semble évident que, pour comprendre une pièce (et donc le jeu vidéo), il nous faut d'abord comprendre la machine (dans ce cas-ci le capitalisme) sans laquelle celle-ci ne peut pas exister. La philosophie deleuzo-guattarienne nous servira davantage dans la seconde partie de ce chapitre, néanmoins toute réflexion présentée à partir de maintenant supposera l'existence de machines désirantes à partir desquelles il devient possible d'influencer les désirs de consommateurs potentiels. Dans le cadre de campagnes publicitaires telles que celle de *Metal Gear Solid V*, le rôle du marketing, selon une perspective deleuzo-guattarienne, est donc d'animer les machines désirantes du public grâce à une variété de stratégies que nous verrons plus loin.

Éloignons-nous temporairement des réflexions davantage psychologiques (bien qu'également sociologiques bien sûr) de Deleuze et de Guattari afin d'aborder les dynamiques sociales contemporaines qui nous permettront de mieux cerner la logique publicitaire de notre époque. John D. Jackson, Greg M. Nielsen et Yon Hsu, dans *Mediated Society : A Critical Sociology of Media* (2011), expliquent que le rapport aux médias définit ou influence de larges sphères de la vie sociale, une situation encore plus marquante dans une société post-fordiste. Depuis le tournant du 21^e siècle, le rythme d'apparition et de renouvellement des nouveaux médias est si rapide que, plus d'une fois lors d'une même génération, on se retrouve devant de nouvelles technologies privilégiées afin d'entretenir le contact avec ses proches. Les médias sont devenus une puissance économique d'envergure possédant un réel impact sur toutes les sphères de l'existence humaine. Par leur sociologie critique, Jackson, Nielsen et Hsu étudient l'impact des médias dans la société ainsi que la relation entretenue entre les médias et leurs publics. Ils s'intéressent particulièrement aux normes et aux valeurs qui forment les médias ainsi que celles (partiellement distinctes) qu'elles transmettent : ils défendent que "[media] normalize us by reproducing attitudes across networks of power that often work only to the advantage of those who have power." (Jackson, Nielsen et Hsu, 2011 : 7) Les médias détiendraient une influence indéniable sur le public même si ladite influence ne tiendrait pas à une robotisation du comportement humain ou à un bombardement constant de propagande contrairement à certaines idées reçues. C'est au courant de sa vie quotidienne et à travers ses interactions médiatiques (visuelles et auditives, mais pas seulement) que l'individu peut se faire influencer par les capacités assimilatrices de son environnement. L'Institution est l'un des noms courants qu'on peut donner au regroupement des valeurs normativisées qui forment la société. À travers leurs multiples modes de diffusion, les médias solidifient certaines valeurs et en créent ou modifient d'autres, ce qui constitue la base de leur grand pouvoir institutionnel et institutionnalisant.

Cette réflexion ne doit pas être interprétée comme une critique acerbe des médias de masse pour autant puisque "mass media is, among other things, a vehicle of public opinion, both carrier and creator" (Jackson, Nielsen et Hsu, 2011 : 31). Les médias possèdent un pouvoir de diffusion tout aussi utilisable par les grosses compagnies que par le consommateur moyen bien que cela ne certifie pas pour autant que ce dernier (sans s'unir à ses pairs) possède un pouvoir de communication capable d'égaliser ou de surpasser celui de la structure institutionnelle. La démocratisation médiatique ne permet pas d'égaliser la

voix de tous les acteurs de la société bien qu'elle facilite définitivement la prise de parole de même que la diffusion de celle-ci. Nos auteurs définissent ainsi l'espace public médiatisé comme étant un espace de relative égalité de discussion et d'échange entre individus libres de toute influence institutionnelle et de tout statut social (bien qu'une exclusion complète de la moindre influence étatique et commerciale soit impossible à garantir en permanence). Les gouvernements et les corporations, ne désirant pas nécessairement respecter l'indépendance de l'espace public médiatisé (qui peut parfois aller à l'encontre d'intérêts nationaux ou financiers), sont cependant en compétition continue (même si relativement passive, le gouvernement ayant le mot final) pour le contrôle des médias. L'État, par exemple, essaie souvent d'établir et de gérer des stations de télévision et de radio pour faire de ceux-ci des outils nationaux (la mainmise médiatique varie ceci dit d'une nation à l'autre). L'espace de contrôle et de création médiatique que l'État se refuse d'accaparer se voit normalement dominer par le milieu commercial. Les entreprises, bien sûr, gèrent dès lors leur espace médiatique à des fins purement lucratives. Les plus grosses corporations possèdent d'ailleurs un immense pouvoir de diffusion d'idéologies, lesquelles elles peuvent créer ou manipuler selon leurs besoins commerciaux. Puisque les corporations ont tendance à fusionner ensemble ou à s'allier à des fins commerciales (ce qui accroît par la même occasion leur impact social), le pouvoir idéologique se retrouve rapidement entre les mains d'un très petit groupe. Or, les compagnies cherchent naturellement à obtenir le contrôle des machines désirantes du grand public afin de se garantir une croissance financière.

Konami, par exemple, a fait preuve d'une tyrannie communicationnelle surprenante afin de s'assurer le contrôle publicitaire complet de *Metal Gear Solid V* suite à une rupture avec le créateur de la série *Metal Gear Solid*, Hideo Kojima, une histoire qui a peut-être été le plus grand scandale vidéoludique de 2015. Tout a commencé le 19 mars 2015 lorsque le nom de Kojima et de son studio de développement, Kojima Productions, ont été retirés du matériel promotionnel de l'ensemble de la série *Metal Gear Solid*. La journée même, Konami a expliqué que la compagnie était en restructuration interne et que l'un des changements opérés était la modification de Kojima Productions, un studio de développement interne qui prendrait dorénavant le nom de Konami Digital Entertainment. Les gens ont immédiatement cru en un renvoi officieux de Kojima avant que Konami ne confirme le 26 mars 2015 que Kojima travaillait encore sur *The Phantom Pain*, sans pour autant confirmer son statut au sein de l'emprise (les rumeurs disaient que Kojima était

devenu un simple contractuel et qu'il allait quitter l'entreprise dès la sortie de *The Phantom Pain*). À partir du 19 mars 2015, Kojima n'a plus diffusé sa chronique web *Kojima Station* comme il avait l'habitude de le faire hebdomadairement et il a également cessé de communiquer sur les réseaux sociaux, un changement très étrange pour un personnage habitué à tout partager sur Twitter (aussi bien des photos de ses repas que des réflexions sur son processus créatif). Kojima a pour ainsi dire disparu de la vie publique à partir de cette date fatidique, ne se présentant pas non plus aux Game Awards 2015 de décembre (les Oscars du jeu vidéo, pourrait-on dire) pour recevoir ses prix, une absence qui a été très remarquée. Le présentateur de la soirée, Geoff Keighley, a confirmé les soupçons de plusieurs en affirmant que Konami empêchait Kojima d'assister à la soirée. Malgré que Kojima ait continué son travail sur *The Phantom Pain* jusqu'à la sortie du jeu en septembre 2015, Konami lui a vraisemblablement interdit d'intervenir publiquement en tant que créateur de la série et en tant qu'employé. Cette décision de Konami témoigne de son désir de contrôler le message publicitaire de la série *Metal Gear Solid*. Bien que Kojima ait conservé (autant qu'on sache) toute son autorité créative sur le jeu afin d'en faire une oeuvre surprenamment engagée (comme nous verrons dans les deux prochains chapitres), Konami a pris le contrôle de sa diffusion médiatique pour en effacer presque complètement la présence de Kojima. La compagnie a ainsi repris le pouvoir sur sa franchise avant que Kojima ne quitte définitivement l'entreprise en décembre 2015 pour créer un nouveau studio de développement nommé, ironiquement, Kojima Productions. Pour Konami, l'important était d'assurer un transfert vers un *Metal Gear Solid* non kojimien afin que la marque *Metal Gear Solid* puisse continuer à être profitable même lorsqu'elle serait utilisée par d'autres développeurs. L'entreprise réaffirme ainsi son pouvoir sur son produit et opère par la même occasion un transfert de contrôle des machines désirantes de ses *fans*. Ce dédain pour le travail artistique de Kojima et de son équipe de Kojima Productions démontre que la rentabilisation d'une marque à long terme est extrêmement importante pour une compagnie telle que Konami.

Jackson, Nielsen et Hsu s'associent directement à Baudrillard dans le cadre de leur sociologie (s'inspirant particulièrement de ses réflexions par rapport à la signification de la consommation) et, comme lui, croient en la capacité de diffusion sociale de la consommation : la publicité (de même que le simple affichage de n'importe quel produit) permet la diffusion de significations diverses auxquelles les consommateurs s'associent à divers niveaux. Nos auteurs décrivent la pensée baudrillardienne comme une réflexion

globale des médias en tant que force totalitaire qui gouverne le quotidien et les signes qui le composent. Selon Baudrillard, les objets sont construits en fonction de « leur fragilité, leur obsolescence calculée, leur condamnation à l'éphémérité. Ce qui est produit aujourd'hui ne l'est pas en fonction de sa valeur d'usage ou de sa durée possible, mais au contraire en fonction de sa mort » (Baudrillard, 1970 : 54). La production serait donc conçue en fonction d'un gaspillage nécessaire afin de pousser à consommer toujours plus fréquemment. À notre époque, la société de consommation est certainement aussi encline au recyclage culturel qu'elle l'était à celle de Baudrillard (sinon même davantage). Chaque produit est rapidement remplacé par un modèle plus performant que le précédent afin de permettre le roulement économique requis par le capitalisme. La culture elle-même embarque dans la logique consummatrice de la société, devenant un « objet de consommation dans la mesure où, glissant vers un autre discours, elle devient substituable et homogène (quoique hiérarchiquement supérieure) à d'autres objets » (Baudrillard, 1970 : 164). L'objectif de la production culturelle n'est plus de produire une œuvre immortelle : il faut désormais créer un objet profitable et recyclable dans le but de le rentabiliser en production sérielle (bien sûr, l'entreprise privée et l'individu n'ont par contre pas nécessairement la même perspective de la production culturelle, une distinction non mentionnée par Baudrillard).

L'analyse du gadget selon Baudrillard est peut-être sa réflexion qui se rapproche le plus de la réalité vidéoludique contemporaine. Le penseur définit celui-ci par son inutilité et sa valeur ludique, ce qui en fait, selon lui, une manifestation parfaite de la société de consommation. L'une des propriétés les plus formidables de l'objet-gadget est sa capacité à enflammer les passions envers la nouveauté. En tant que période sublime de l'objet, la nouveauté exalte parfois tant l'individu qu'elle permet d'atteindre un état similaire à l'émotion amoureuse. Ce stade de discours se compare aussi à la relation intense que vit l'enfant avec ses jouets. Le gadget n'est ni utilitaire, ni symbolique, mais ludique. Or, le jeu vidéo a comme particularité d'être à la fois gadget et objet culturel; il s'agit d'une manifestation artistique plus ou moins auctorialement intelligente affectée par une période de sublime éphémère comparable à celle du gadget (comme beaucoup d'autres manifestations médiatiques de notre époque d'ailleurs). Même une série telle que *Metal Gear Solid*, malgré son succès critique et commercial, se fait rapidement remplacer sur les tablettes après quelques mois tout au plus. En quelques années il devient même presque impossible de se procurer le dernier jeu d'une série donnée (quoique les plateformes

digitales rendent désormais possibles d'étirer fort davantage cette période). Dans un tel environnement sociomédiatique, les compagnies se doivent de sortir de nouveaux produits aussi régulièrement que possible afin de profiter de leur période de nouveauté, laquelle est aussi la période la plus financièrement profitable. Dans le cadre d'une production sérieelle, réaliser de nouveaux épisodes développant la vie ou les aventures de personnages reconnus permet la diffusion continue d'une marque qui, préférablement, ne cesse d'accroître en renommée. *Metal Gear Solid V* s'insère facilement dans une telle logique systémique. Chaque épisode de la série *Metal Gear Solid* utilise ainsi un même ensemble de personnages (par exemple Big Boss, lui-même antagoniste du premier *Metal Gear*) et d'éléments de jeu récurrents (notamment la capacité de se camoufler dans une boîte malgré l'absurdité manifeste de ce déguisement lors de nombreuses situations). La série tente cependant sempiternellement de se perfectionner en explorant de nouvelles périodes dans la vie de ses personnages et en modifiant sa jouabilité selon les préférences récentes des joueurs de tous les horizons. *Ground Zeroes* et *The Phantom Pain* sont ainsi les premiers jeux *Metal Gear Solid* à se dérouler dans de larges zones ouvertes complètement libres à explorer, un grand changement qui contraste avec la linéarité des précédents volets de la série tout en s'adaptant aux préférences internationales plus récentes des joueurs comme le témoigne le succès de séries telles que *Assassin's Creed*, *Grand Theft Auto* et *Elder Scrolls*. Un fin calcul s'avère nécessaire dès lors pour la compagnie (et donc l'équipe de développement) afin d'obtenir un bon équilibre d'éléments anciens et nouveaux afin de conserver ses consommateurs tout en conquérant un public toujours plus large.

Les compagnies, qu'elles soient spécialisées dans le jeu vidéo ou non, utilisent leur pouvoir afin de protéger et diffuser leurs produits et leurs marques selon des stratégies commerciales aussi sécuritaires que possible pour s'assurer de rentabiliser leurs opérations. Cette logique fonctionnelle généralisée provient du système capitaliste dans lequel les corporations se développent; celles-ci ne peuvent exister socialement que si elles s'imposent socialement à travers diverses manifestations idéologiques et financières dont l'objectif ultime est toujours de manipuler les machines désirantes du public à leur avantage, ce qui ne veut cependant pas signifier que le public lui-même ne peut pas trouver un avantage dans son rapport avec l'entreprise privée. Konami, en tant que compagnie typique, cherche ainsi à protéger et à diffuser ses marques. On constate aisément la logique capitaliste à l'œuvre chez Konami à travers des manifestations idéologiques comme la scission drastique (on pourrait peut-être même dire sauvagement) entre Hideo Kojima et la série

Metal Gear Solid (le tout servant à se réapproprié symboliquement le contrôle de la série) et comme la gestion typique de *Metal Gear Solid* en tant que production sérielle au contenu éternellement recyclé (bien que modifié en fonction des préférences internationales récentes des joueurs) afin d'appâter toujours plus de joueurs. Comme n'importe quelle autre compagnie, la compagnie vidéoludique doit socialement s'imposer afin d'accroître son influence. Elle requiert pour cela une ingéniosité communicationnelle propre à son milieu afin d'assurer une bonne diffusion de ses produits.

Afin de mieux comprendre les diverses manifestations publicitaires servant à diffuser un jeu vidéo, il serait approprié de débiter par une exploration du marketing en tant que concept. Dans *Digital Play* (2003), Stephen Kline, Nick Dyer-Witherford et Greig de Peuter se donnent pour mission de rédiger une analyse historique et culturelle du jeu vidéo. Selon eux, le jeu vidéo est un média qui se joue des paradoxes et unifie différentes discontinuités et continuités économiques, culturelles et technologiques afin de se construire en tant que produit digital. S'ils soulignent qu'il y a un danger que le jeu vidéo, en tant que système multimédiatique non intrinsèquement oppressif, vicieux ou belligérant, puisse servir des intérêts capitalistes qui vont à l'encontre de ceux du public, ils soulignent également que le jeu vidéo détient un immense potentiel de développement en dehors des entraves systémiques et logiques qui l'ont vu naître et se développer. Ils s'opposent néanmoins au positivisme exagéré de la futurologie numérique et notamment à la perspective utopique de Chris Crawford selon lequel l'interaction numérique permise par le jeu vidéo serait un modèle de liberté exceptionnel octroyant un pouvoir presque sans limites entre les mains du joueur (sinon une expérience artistique d'une nouvelle ère). Nos auteurs croient que "the interactive game can be seen as an 'ideal-type' commodity exemplifying the current phase of capitalist market relations, which maintains growth through the integrated management of technological innovation, cultural creativity, and mediated marketing." (Kline, Dyer-Witthford et de Peuter, 2003 : 29) Afin de comprendre le mode de fonctionnement de l'industrie vidéoludique, ils analysent son fonctionnement selon un modèle qu'ils nomment le modèle à trois circuits, l'un de leurs apports les plus remarquables à la ludologie. Ils s'expriment ainsi :

In our view, the key issue for understanding the emergent mediascape in which digital play is a crucial feature is to produce an integrated analysis of the lockstep dance of technological innovation, cultural diversification, and globalized consumerism. To that end, we have made a model of the intersection of these

forces in what we term the mediatized global marketplace. We call it the “three circuit model”[...] At the very beginning, like Garnham, we posit a version of the “circuit of capital”[...] Within this overall market cycle, we then distinguish three subcircuits – those of culture, technology, and marketing. The cultural circuit involves what we can broadly call the production and consumption of cultural meanings – books, films, TV programs, music, games – the “texts” circulated by the postmodern media industries[...] The technology circuit involves the digital artefacts – computers, consoles, telecommunications, and software – that constitute the infrastructure on which these industries also depend. The marketing circuit involves research, advertising, and branding practices that are also vital to media industries. (Kline, Dyer-Witheford et de Peuter, 2003 : 50-51)

Dans leur modèle, le capital sert de moteur essentiel à la création, à l’innovation et à la distribution du jeu vidéo. Le capitalisme crée un immense rhizome de production où la culture, la technologie et le marketing forment un cycle entremêlé de superproduction où chaque étape va contribuer à enrichir et à diriger sa consœur. Pour de Peuter, Kline et Dyer-Witherford, la publicité a cependant un rôle encore plus important à jouer dans ce modèle puisqu’elle sert à convaincre un maximum d’individus de se joindre au cycle consommatoire ou sinon à l’accepter. L’autre utilité du marketing est de cibler et de créer des besoins auprès de la population. Une grosse production telle que *Metal Gear Solid V* peut ainsi rapidement devenir une nécessité d’acquisition pour les *fans* de la série après le moindre renforcement publicitaire.

Dans le deuxième tome de *Capitalisme et schizophrénie* (1980), Deleuze et Guattari expliquent que chaque être humain est composé d’un corps-sans-organes. Le corps-sans-organes, « c’est ce qui reste quand on a tout ôté » (Deleuze et Guattari, 1980 : 188), la seule chose demeurant de l’humain en dehors de son corps et de sa conscience. Il s’agit de l’amalgame de nos désirs et de nos fantasmes ainsi que des significations de ceux-ci. Dans le véhicule originel qu’est le corps-sans-organes, on retrouve le processus de production du désir, lequel est fabriqué sans référence extérieure et sans intervention directe des machines désirantes. Ce que Deleuze et Guattari regroupent sous le libellé de machines désirantes est un ensemble de systèmes internes et externes à l’être humain capables d’influencer ses désirs. Ceux-ci produisent une joie pure qui se remplit par elle-même par sa seule contemplation (on peut penser par exemple à la puissante excitation ressentie en envisageant la sortie d’un livre, d’un jeu vidéo ou d’un film tant attendu). La joie produite par le désir n’implique aucun manque et aucune impossibilité : sa seule mission est de distribuer un plaisir intense qui empêche l’individu (au moins temporairement) de ressentir honte, culpabilité ou angoisse. Bien que la consommation soit source de joie et réponde

parfois aux besoins du corps-sans-organes, l'individu court le risque de se trouver prisonnier d'un asservissement machinique s'il se laisse piéger par le système de divertissement contemporain, se retrouvant ainsi incapable de quitter un cycle de consommation résonnant profondément avec ses propres désirs (lesquels sont d'ailleurs sculptés par la même société qui ne cesse de l'appeler à un conformisme consommatoire). Le capitalisme est un système économique libidinaire qui s'enracine dans les courants du désir afin d'en tirer une énergie illimitée nécessaire à son développement. Au sein d'un tel écosystème, l'objectif de la publicité est de trouver une méthode pour asservir les désirs de l'individu et faire de ce dernier une machine désirante à part entière. Sans cette canalisation du désir envers la consommation, la société de consommation ne pourrait pas survivre.

Selon Jackson, Nielsen et Hsu, la société médiatisée moderne est avant tout un système sociétal à part entière, ce qui signifie qu'elle est un ensemble d'éléments interactifs et ouverts à d'autres systèmes. Chaque partie du système interagit socialement avec d'autres systèmes sociaux opérationnels (industriels, politiques, éducationnels, etc.) qui, à leur tour, peuvent venir influencer l'univers médiatique qui alimente la société. Le public est cependant l'élément du système qui nous intéresse le plus ici. Il faut d'abord spécifier que le public, composé de consommateurs vivant au sein de la société médiatisée, se définit par la relation qu'il entretient avec les créateurs et les fournisseurs diffusant leurs créations. Les créateurs, lors de leur processus de création, visualisent le public implicite (ou le public cible) auquel ils souhaitent s'adresser afin de produire leurs œuvres. Un décalage existe cependant toujours entre le public souhaité et le public réel de toute manifestation médiatique. D'un point de vue plus commercial que créatif, on distingue jusqu'à trois perspectives différentes du public. Certaines entreprises vont ainsi considérer le public comme une cible passive à atteindre (les masses ne cherchant que de l'information ou du divertissement), comme une commodité commerciale échangeable (on vend des informations de notre public ou on le partage moyennant une compensation financière) ou comme une communauté participative.

Un événement publicitaire tel que l'E3 (Electronic Entertainment Expo), un salon international du jeu vidéo où depuis 1995 les plus grandes compagnies vidéoludiques se réunissent pour exposer au monde leurs futurs jeux, représente un contexte idéal pour rejoindre un large public « passif ». L'exposition permise lors de l'E3 garantit de bonnes ventes à la quasi-totalité des jeux vidéo présentés. Y obtenir une place et un temps de

présentation coûte extrêmement cher; seules les plus grosses corporations peuvent réalistement prendre part à l'événement. L'E3 est d'ailleurs sans doute l'événement publicitaire ayant contribué le plus directement à la diffusion de *Metal Gear Solid V*. À chaque année de 2013 à 2015, *Metal Gear Solid V* y a été présenté dans la cadre de vidéos et de présentations dévoilant différents éléments du jeu afin d'exciter les *fans* de la série et impressionner de nouveaux joueurs potentiels.

L'industrie vidéoludique est cependant très particulière pour la prépondérance relative qu'elle accorde à son public en tant que force participante plutôt qu'en tant que simple cible passive, ce qui n'est pas une conception du public autant répandue dans la forte majorité des autres industries. Colin Cremin, reprenant les concepts de Deleuze et de Guattari pour les appliquer au monde vidéoludique dans *Exploring Videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective theory of form* (2015), constate des compagnies de jeux vidéo qu'elles font preuve d'une inventivité utilitaire encore jamais vue auparavant afin d'exploiter leur clientèle. De nos jours, cette exploitation prend le plus souvent la forme de phases de tests à plus ou moins grande échelle où les développeurs demandent à un nombre déterminé de joueurs non rémunérés d'essayer leurs jeux afin de les guider en cours de développement. Ce processus sert à intégrer l'opinion et l'énergie du public (en plus de déceler différentes défauts du jeu) dans le processus de création, le tout à un prix minimal. Les joueurs, grâce à l'exploitation de leurs machines désirantes, se transforment ainsi en main-d'œuvre bénévole. Connues généralement sous le terme de bêtas, les périodes d'essai de jeux vidéo avant la sortie officielle de ceux-ci sont d'ailleurs devenues une pratique généralisée de presque tous les jeux en ligne. Cette capacité de rejoindre si facilement les désirs ludiques des joueurs et de canaliser leur énergie libidinaire vers la création des jeux est une caractéristique unique de l'industrie vidéoludique. L'habileté du jeu à communiquer directement avec les désirs du joueur et à exploiter son excitation fait froid dans le dos dès qu'on songe à la signification socioéconomique du phénomène : l'humain se porte gaiement volontaire à un esclavagisme ludique dont l'unique visée est de l'amener à consommer davantage de divertissements qui, à leur tour, le conduiront à se porter volontaire pour donner son opinion à propos de ses divertissements futurs. Dans le milieu entrepreneurial, "[the] more a company invests, the more is at stake, the more conservative it can become" (Cremin, 2015 : 48). Le domaine du jeu vidéo se développe selon une logique similaire qui favorise la production de valeurs sûres au détriment de l'intention auctoriale des équipes de

développement, la série *Metal Gear Solid* constituant une exception clé à cet égard grâce au statut spécial de Hideo Kojima. Il faut cependant avouer d'entrée de jeu que, sur beaucoup de points, *Metal Gear Solid V* est une production à valeur sûre qui, entre autres, se conforme à la mode actuelle du jeu d'action au monde ouvert. Sur de nombreux autres points, *Metal Gear Solid V* fait ceci dit preuve d'une véritable inventivité technique et artistique (ce que nous verrons dans les chapitres suivants).

L'un des premiers éléments que nous devons ceci dit mentionner de l'unicité de *Metal Gear Solid V* se trouve la relation entre *Ground Zeroes* et *The Phantom Pain*, son successeur. Dans *Metal Gear Solid : une œuvre culte de Hideo Kojima*, Denis Brusseaux, Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi mentionnent une entrevue de 2013 du site *Gamesradar* dans laquelle le journaliste interroge Hideo Kojima à propos de la perception de ce dernier par rapport au futur du développement vidéoludique. Kojima y dévoile que, selon lui, il est primordial pour les développeurs de connaître les préférences et les goûts des joueurs. Pour obtenir ces informations efficacement, il imagine nécessaire de créer "something similar to a TV series, where you can use pilot episodes to test the waters before you jump completely into the project... It can be distributed via download channels, so the player can try it out before production continues[...] and if it's successful, you can continue." Il affirme aussi envisager un futur où "there'll be a social aspect to game creation, because it will be more interactive[...] You'll get user feedback, and I think there'll be this back-and-forth between users and creators." (Gamesradar, 2013)

Si l'on revient à *Metal Gear Solid V*, on peut comparer *Ground Zeroes* à un épisode pilote. D'une durée drastiquement plus courte que *The Phantom Pain* et comportant un espace d'exploration cent fois plus petit, *Ground Zeroes* se veut l'introduction avouée de *The Phantom Pain*. Alors qu'il peut prendre plus de quarante heures à un joueur expérimenté pour compléter l'histoire de *The Phantom Pain*, un joueur débutant peut aisément boucler le scénario de *Ground Zeroes* en moins de deux heures. Un joueur expérimenté, lui, peut même terminer *Ground Zeroes* en moins de dix minutes comme nous le démontrent de multiples vidéos YouTube. Sortir une expérience aussi courte et incomplète (qui se refuse pourtant l'appellation de « démo ») fait croire en un plan bien orchestré. Nos auteurs soupçonnent que *Ground Zeroes* aurait servi de projet pilote afin de guider le développement de *The Phantom Pain* grâce aux critiques des joueurs de *Ground Zeroes*. En communiquant toutes les informations de son expérience à l'entreprise, le joueur se transforme en testeur bénévole aux yeux de Kojima Productions en plus de payer

Konami pour le droit de jouer à *Ground Zeroes*, ce qui est encore plus financièrement astucieux que de demander à des joueurs de tester gratuitement un jeu avant sa sortie. Dire du modèle économique de *Metal Gear Solid V* qu'il est astucieux relève donc de l'euphémisme si l'on croit en la théorie de Brusseaux, Courcier et El Kanafi, lesquels remarquent d'ailleurs que *The Phantom Pain* profite d'une jouabilité revue et plus souple afin de répondre aux critiques des joueurs de *Ground Zeroes* (Brusseaux, Courcier et El Kanafi, 2015 : 177). Bref, *Ground Zeroes*, grâce à son fractionnement stratégique du reste de *Metal Gear Solid V*, a contribué lourdement à une exposition médiatique prématurée du véritable *Metal Gear Solid V*, *The Phantom Pain*, lequel aura certainement pu profiter de cette dissection de son contenu afin de s'assurer un succès financier et critique encore plus remarquable.

Les lecteurs, spectateurs, auditeurs et joueurs sont des créatures sociales dont les identités se sont forgées, entre autres, grâce au rapport qu'ils ont entretenus avec les médias qui ont marqué leur vie. Pour Jackson, Nielsen et Hsu, ceci ne signifie néanmoins pas que l'individu habitué à la réception médiatique soit parfaitement apte à décoder le message crypté qui lui est transmis par un expéditeur-créateur donné : de multiples facteurs culturels et identitaires influencent la perception (et donc la réception) de l'individu, dont l'origine ethnique, le genre, l'âge, la religion, la situation familiale, etc. Tout message transmis par des créateurs (qu'ils soient journalistes, écrivains, cinéastes ou quoi que ce soit d'autre) s'inscrit nécessairement dans un système social et se positionne plus ou moins activement par rapport à l'idéologie dominante. Divers publics peuvent donc interpréter différemment le même message afin de le faire concorder avec leur interprétation collective du monde. De plus, les individus peuvent accepter, refuser ou subvertir toute communication qu'ils reçoivent. La réception de tout signe n'est donc jamais statique. Aussi, dans la société capitaliste contemporaine, on s'attend de chaque citoyen qu'il devienne un bon consommateur et qu'il fasse ainsi sa part pour l'économie. Dans un tel système social, la publicité sert de stimulatrice économique dont l'objectif est de générer du capital. Son rôle n'est donc pas de satisfaire les besoins du consommateur : au contraire, "the majority of advertising tends to normalize social practices, reinforce stereotypes, and serve the dominant interests" (Jackson, Nielsen et Hsu, 2011 : 90). Comme nos auteurs l'expriment également, "needs are often created by advertising" (Jackson, Nielsen et Hsu, 2011 : 90). Le marketing agit donc dans la société en diffusant des idées, des signes, et pousse de la sorte les consommateurs à adhérer à certaines conceptions du monde tout en

stimulant leurs besoins consommatoires. De nos jours, la communication de masse ne serait cependant pas possible sans la synergie d'un immense réseau publicitaire qui permet le financement du système. La publicité et la consommation facilitent également la légitimation et la réalisation de l'identité de l'individu, lequel utilise ses habitudes consommatoires afin de se définir socialement par rapport à son prochain. Le marketing est ceci dit plus comparable à un système de persuasion dissimulé qu'à un système dialogique bien que les deux soient intrinsèquement indissociables. Comme Baudrillard, nos auteurs s'accordent pour dire que la consommation se fonde sur une logique d'échange de signes finement manipulés.

Grâce à ses réflexions sur la « société de consommation » (expression que Baudrillard a servi à propulser dans la culture mondiale), Baudrillard est parvenu à tracer un nouveau portrait du capitalisme en tant que système de production de biens autant qu'en tant que système de production de signes. Dans le paradigme sociétal du capitalisme, l'objet n'est jamais entièrement consommé. On le manipule en tant que signe pour nous permettre de nous distinguer par rapport au grand nombre ainsi que pour nous affilier à divers sous-groupes qui nous représentent davantage. L'objet permet à l'individu de s'associer à une collectivité prise comme référence idéale. La publicité, en tant que message véhiculé à un groupe par l'entremise d'un second groupe (et souvent par l'entremise de la représentation d'un troisième groupe) sert à survolter la demande et contribue par la même occasion à justifier et à promouvoir la technostucture en place.

La valeur stratégique en même temps que l'astuce de la publicité est précisément celle-là : de toucher chacun en fonction des autres, dans ses velléités de prestige social réifié. Jamais elle ne s'adresse à l'homme seul, elle le vise dans sa relation différentielle, et lors même qu'elle semble accrocher ses motivations « profondes », elle le fait toujours de façon spectaculaire, c'est-à-dire qu'elle convoque toujours les proches, le groupe, la société tout entière hiérarchisée dans le procès de lecture et d'interprétation, dans le procès de faire-valoir qu'elle instaure. (Baudrillard, 1970 : 86)

Selon une perspective baudrillardienne, la véritable raison d'être de la consommation se trouve dans sa capacité à véhiculer signifiés et signifiants, contenus et contenants. La distribution des biens et des objets forme un système culturel global dans lequel la consommation, avec les besoins généraux et les jouissances individuelles qu'elle implique, sert de langue.

Ceci dit, les gens recherchent davantage une sensation de mouvement des signes que

de nouveaux signes en soi : ce qui est recherché est le sentiment de continuité et de progrès constant. L'industrie vidéoludique représente très bien ce phénomène. Il est généralement considéré que la première génération de consoles de jeux vidéo est apparue en 1972 avec l'Odyssée. De nos jours, avec la Playstation 4, la Wii U et à la Xbox One, nous sommes rendus à la huitième génération. Ces « générations » se succèdent selon un rythme de consommation effréné ne répondant qu'aux seules logiques du gain financier : afin de vaincre la concurrence dans le domaine technologique, il est nécessaire de développer des produits plus performants capables d'épater de nouveaux clients potentiels. Les jeux évoluent ainsi technologiquement (par l'apparition de consoles toujours plus puissantes), conceptuellement (en insérant de nouveaux modèles interactifs avec des appareils tels que des *wiimotes*) et même scénaristiquement (en racontant des histoires continuellement plus riches), le tout servant à séduire une clientèle sans cesse croissante. Avec de telles possibilités de transmissions de signes, plusieurs sous-facteurs à première vue négligeables peuvent venir drastiquement modifier la réception d'œuvres vidéoludiques entières. La saga *Metal Gear Solid* de Hideo Kojima, par exemple, se démarque dans le paysage vidéoludique par la fréquence de sortie de chaque nouveau titre de la série. Ainsi, s'il faut attendre en moyenne un an entre chaque nouvel épisode de *Call of Duty*, il faut généralement attendre trois à cinq ans entre chaque nouveau *Metal Gear Solid*. Quatre ans séparent d'ailleurs la sortie de *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010) et de *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (2014). La fréquence des sorties de la série *Metal Gear Solid* influence la perception des joueurs, l'attente prolongée entre chaque nouveau volet de la série contribuant à l'aura mystique de chaque jeu. Cette seule distinction entre *Call of Duty* et *Metal Gear Solid* permet d'interpréter des informations fort différentes à propos de leurs joueurs respectifs. Sur Internet, il est incroyablement fréquent de voir *Call of Duty* se faire moquer en tant que superproduction redistribuant annuellement un contenu répétitif et axé sur une violence militaire gratuite et facile, une critique si répandue et récurrente que le directeur de la compagnie Activision (à laquelle appartient *Call of Duty*) a cru pertinent d'accorder une entrevue à Eurogamer en 2013 pour justifier leur modèle de sorties dans l'article *Annualised Call of Duty "a nice equilibrium with people's appetite"*. Que *Metal Gear Solid* tente une approche travaillée et artistique de son sujet et s'accorde le temps nécessaire pour atteindre ses objectifs lui accorde un statut particulier qui se reflète également sur sa communauté de joueurs. Bien qu'en tant que production sérielle *Metal Gear Solid* ne cesse de reproduire et de diffuser des signes très similaires depuis

l'apparition de son premier volet *Metal Gear* (1987), la série se renouvelle (par l'entremise de la sortie de nouveaux jeux) à un rythme avantageux qui permet un travail technique et artistique certain capable de sans cesse propulser les topoï de la série vers les « nouvelles générations » de consoles, ce qui accroît sans cesse sa popularité.

Cette section nous a servi à explorer les caractéristiques de la diffusion des jeux vidéo en tant que signes et en tant que produits capitalistes. Après avoir situé socialement Konami en tant qu'entreprise vidéoludique, nous avons pu voir comment celle-ci établit le contact avec ses joueurs grâce à une communication stratégique avec ces derniers. Bien que Konami interagisse parfois avec le public comme s'il n'était qu'une cible passive (pensons à l'E3) à l'instar d'une forte quantité de compagnies non vidéoludiques, elle insère également sa clientèle dans une logique participative en sortant un jeu tel que *Metal Gear Solid V* par segments afin de récolter l'opinion des joueurs tout en s'assurant un revenu additionnel. Les signes sont en mouvement constant au sein de la société et, heureusement pour les créateurs et les distributeurs de tous les milieux, le public est perpétuellement à la recherche desdits mouvements de signes au point où même l'attente de la sortie d'un produit comme un *Metal Gear Solid* peut modifier l'opinion du public et permettre une évolution de la perspective de la clientèle. Dans la société capitaliste, l'entreprise doit demeurer constamment à l'affût de ce qu'elle diffuse socialement afin de rentabiliser au maximum sa production, ce qui est particulièrement vrai pour un objet culturel tel que *Metal Gear Solid V*. Pour la section qui s'en vient, nous proposons d'ailleurs d'analyser *Metal Gear Solid V* en tant que manifestation culturelle contemporaine plutôt qu'en tant que produit de consommation.

PUBLICITÉ ET CIRCULATION DES SIGNES

Dans l'univers vidéoludique (à tout le moins celui des superproductions), l'exploitation de la sexualité à des fins mercantiles est devenue si courante qu'elle passe essentiellement inaperçue auprès du public qui l'accueille dorénavant comme une norme.

Hideo Kojima lui-même exploite stratégiquement l'énergie libidinaire de ses joueurs dans ses jeux. Sur son compte Twitter, dans de courtes explications apparues le quatre septembre 2013 et dorénavant disparues (mais abondamment reprises sur divers sites journalistiques spécialisés dans le jeu vidéo tels que Kotaku, Polygon et Gamespot),

Kojima clarifie dans un anglais imparfait qu'il a demandé à Yoji Shinkawa (son directeur artistique) "to make the character [design] more erotic" dans *Metal Gear Solid V*. Avec peut-être trop de sincérité, il explique sur Twitter dans un autre message que "[the] initial target is to make [you] want to do cosplay or [the character] figurine to sell well" (Polygon, 2013). Le *cosplay*, ou la costumade en français, est un terme créé au début des années 80 par Nobuyuki Takahashi (ainsi que quelques-uns de ses amis universitaires) et popularisé par celui-ci grâce à son article *Costume Hero Operation* dans la revue *My Anime*. La costumade est un loisir de déguisement dont la spécificité est d'imiter l'apparence (et parfois la personnalité) d'un personnage de la culture populaire. Le plus souvent, la costumade a lieu dans le cadre de contextes sociaux définis, par exemple lors de regroupements ou de conventions spécialisées. Dans les heures et les journées qui ont suivi les commentaires de Hideo Kojima, d'innombrables critiques essentiellement occidentales ont attaqué ses propos, un phénomène qui n'a été qu'accentué grâce au dévoilement médiatique récent de Quiet, l'une des rares femmes apparaissant dans *The Phantom Pain*. Ne revêtant qu'un bikini en cuir et des collants déchirés pour tout uniforme de combat, Quiet détonne de l'univers sinon réaliste et sérieux de *The Phantom Pain* et de *Ground Zeroes* par l'irréalisme de son habillement en tant que tireuse d'élite. Malgré son rôle mineur dans *Metal Gear Solid V*, elle conserve une place de choix dans la publicité entourant le jeu dès le dévoilement médiatique de celui-ci. Elle figure même sur davantage de matériel promotionnel que d'autres personnages beaucoup plus importants dans l'histoire du jeu (Quiet est un personnage facultatif que le joueur n'est pas obligé de joindre à ses soldats en cours de partie). Quelques jours après le début de la controverse médiatique entourant ses commentaires, Kojima a cru bon se justifier. Il explique à Michael McWhertor, journaliste de Polygon, que "[maybe] the phrase 'erotic' wasn't really [the correct word for] what I was trying to say. What I'm really trying to do is create unique characters. One of those is, of course, Quiet[...] I wanted to add that sexiness to her. It wasn't really supposed to be erotic, but sexy." (Polygon, 2013) Il s'agit du dernier commentaire public de Hideo Kojima par rapport à son approche de la sexualité dans *Metal Gear Solid V* (son explication n'apaisera d'ailleurs que peu la controverse médiatique). On peut retenir des commentaires de Kojima que le "sexy" est un élément essentiel à la marchandisation du jeu vidéo et qu'il permet de stimuler le désir des joueurs en leur octroyant un personnage-objet manipulable (presque un fantasme sexuel à part entière) en lequel il est possible de se déguiser. Par l'appropriation de l'objet-Quiet et de

l'identité-Quiet, le joueur voit son énergie libidinale manipulée à des fins capitalistes.

Pour Deleuze et Guattari, le désir est le fondement de la machine sociale, ce qui représente la première thèse de leur schizo-analyse telle que nous l'avons abordée jusqu'ici. Il nous est dorénavant possible d'aborder leur deuxième thèse selon laquelle l'interaction sociale nécessite un « investissement libidinal inconscient de groupe » ou un « investissement préconscient de classe ou d'intérêt » (Deleuze et Guattari, 1980 : 411). Pour eux, l'investissement préconscient d'intérêt, autrement dit la logique consciente de consommation, demeure généralement impuissante devant l'investissement libidinal inconscient qui nous pousse à l'achat pulsionnel ne répondant qu'à nos désirs et fantasmes. La libido sert à la fois d'énergie de production (elle produit et diffuse idées et objets), d'énergie d'enregistrement (elle transforme, modifie et adapte la perception et les désirs d'un individu) et d'énergie de consommation (elle motive l'acquisition et la recherche de biens qui peuvent combler nos désirs). Bien qu'il soit important pour Deleuze et Guattari de s'opposer à l'analyse oedipienne classique de Freud et de souligner qu'un important ensemble de relations non incestueuses affectent le rapport au monde de chacun, ils reviennent sans cesse à l'idée que « le capitalisme libère[...] les flux du désir » (Deleuze et Guattari, 1980 : 163). Quiet, en tant que personnage hypersexualisé que les joueurs peuvent se procurer en tant qu'objet (par l'achat d'une figurine) ou s'appropriier en tant qu'identité (par la costumade), représente une démonstration concrète de la théorie de Deleuze et de Guattari selon laquelle l'énergie sexuelle est avant tout un investissement des masses parallèle à un vaste champ organique social. La popularité de Quiet en tant que produit de consommation ne se dément pas même plusieurs mois après la sortie de *The Phantom Pain*, Quiet continuant à passionner les joueurs de diverses façons dont à travers le contenu téléchargeable payant *Cloaked in Silence* sorti le quinze mars 2016 permettant aux joueurs d'affronter d'autres joueurs en ligne en tant que Quiet. Ce contenu additionnel de *The Phantom Pain* a été promu par le compte Twitter officiel de la série *Metal Gear Solid* lors d'un message public datant du 16 mars 2016 dans lequel Konami encourage les joueuses à se costumader en Quiet et à partager les images de leur déguisement. La page Twitter de la série a rapidement été tapissée d'une panoplie de photos de jeunes femmes vêtues de bikinis de cuir et de collants troués.

Les fantasmes, expliquent Deleuze et Guattari, sont vécus en tant que collectivité puisque la production sociale et la production désirante ne peuvent être vécues qu'ensemble et en référence à un groupe donné. La libido a un rôle si prépondérant dans la

collectivité qu'on peut dire de la représentation qu'elle n'est qu'une perpétuelle « répression-refoulement de la production désirante » (Deleuze et Guattari, 1980 : 217), Quiet étant l'exemple parfait d'une manifestation refoulée (puisque non directement engagée dans l'acte sexuel malgré son statut d'objet *sexy*) de purs fantasmes sexuels. Dans le capitalisme, s'identifier à son désir et se l'approprier devient l'utopie par excellence et il n'est donc pas surprenant que le phénomène culturel de la costumade, avec la célébration du personnage-produit qu'elle implique, devienne de plus en plus populaire. La sexualité devient une méthode de communication permettant de rejoindre les machines désirantes des joueurs. De plus, une fois publicisée, la sexualité devient une manifestation de signes indépendants qui ne cessent de propager divers produits au sein de communautés cibles. Quiet, par la costumade, la vente de produits à son image ainsi que sa simple représentation médiatique, ne cesse donc jamais de promouvoir *The Phantom Pain*.

Pour Baudrillard, le corps, dans la société de consommation, devient un « objet de culte narcissique ou [un] élément de tactique et de rituel social » (Baudrillard, 1970 : 205). Dans chaque cas, il est porteur de multiples signifiants sociétaux qui se divisent en un pôle féminin et en un pôle masculin. Au sein du capitalisme, la beauté est particulièrement importante en tant que signe; le corps glorieux, pour l'homme comme pour la femme, représente un idéal de désir et de jouissance. La beauté, en tant qu'objet de fantasme, devient alors un matériel échangeable en plus de représenter un facteur d'adhésion sociale. Par l'érotisme de son corps, l'individu distribue des référents qui permettent de le situer socialement. De plus, le corps peut être stylisé et habillé. Dans son idéal, il devient une abstraction de beauté et une simulation de sa propre perfection, atteignant ainsi le statut d'objet de vénération. Il faut cependant dire que « dans la publicité et la mode, le corps nu (de la femme ou de l'homme) se refuse comme chair, comme sexe, comme finalité du désir, instrumentalisant au contraire les parties morcelées du corps dans un gigantesque processus de sublimation, de conjuration du corps dans son évocation même. » (Baudrillard, 1970 : 209) En dissimulant ce qu'il cherche pourtant obstinément à dévoiler, c'est-à-dire sa nudité suggérée, le corps devient un objet de désir pourtant asexué parce que se refusant à sa propre sexualité. Alors que d'un côté l'on ressent le besoin de s'approprier la beauté du corps, comme dans le cas de Quiet en tant que produit, la nudité évoquée attise un désir libidinal moins narcissique que pulsionnel, encore une fois comme dans le cas de Quiet. Similairement à Deleuze et Guattari, Baudrillard croit que, dans le capitalisme, tout est affecté par l'exposant sexuel. La suggestion libidinaire sert à

commercialiser avec succès n'importe quel produit. Le spectaculaire de l'érotisation, bien que non forcément mauvais, devient rapidement un moyen de manipulation incroyablement efficace dans la société de consommation. La sexualité publicitaire nous fait confondre fantasmagorie et fantasme. Les humains sont piégés au sein d'une symbolique truquée qui leur fait croire en l'existence de leur inconscient individuel, ce qui n'est qu'une illusion qu'ils réinvestissent sans cesse pour se convaincre de leur propre unicité. La publicité contemporaine est ainsi faite de signes et non de sens, l'érotisme contemporain n'étant qu'un exemple parmi tant d'autres de son manque de véritable contenu. La publicité se compose plutôt de signaux juxtaposés qui culminent tous dans la marque, le super-signe par excellence. Comme Quiet qui ne profite d'aucune justification thématique ou artistique probante pour sa tenue militaire, la société contemporaine tente de dissimuler son manque de sens à travers le dispositif érotique. Le propre vide de sens de l'humain, selon une perspective baudrillardienne, est donc à la source d'une transmission continue de signes leurres qui ne font qu'attirer sans cesse de nouveaux consommateurs plus ou moins inconscients de ce qui manipule leurs préférences d'achats.

Dans *The Symbolic Annihilation of Women by Mass Media*, Gaye Tuchman affirme que la transmission de l'héritage social humain a fort changé au cours du dernier siècle. Là où jadis les temples et les églises servaient la société en tant que lieu de rassemblement et de transmission sociale, la société de consommation de notre époque se réunit plutôt autour des médias de masse, lesquels diffusent désormais la culture humaine auprès du public par une même parole unilatérale à caractère autoritaire et universel. Pour Tuchman, ce changement paradigmatique comporte des risques, entre autres par rapport à la perception sociale des femmes, lesquelles peuvent se retrouver prisonnières de stéréotypes sociaux appartenant à un héritage social dépassé qui ne représente peut-être plus le monde actuel. Il y a par exemple un risque réel pour que des jeunes filles "in the television audience 'model' their behavior and expectations on that of 'television women'" (Tuchman, 2012 : 42), se confinant par exemple au rôle de femmes au foyer si cela correspond à la vision sociale qu'elles entendent. Le modèle impose des goûts, des aspirations. Si les médias de masse viennent à distribuer quotidiennement des symboles négatifs représentant divers groupes, lesdits symboles peuvent s'incruster durablement dans l'imaginaire collectif et influencer les individus dans leur rapport à autrui. Afin d'analyser ce problème potentiel, Tuchman développe des théories médiatiques qu'elles nomment *reflection hypothesis* (qu'on traduira ici par « hypothèse de réflexion ») et *symbolic*

annihilation (qu'on nommera « annihilation symbolique »). Selon l'hypothèse de réflexion, les médias de masse reflètent les valeurs dominantes sociales dans l'objectif de rejoindre un public aussi grand que possible, une nécessité incontournable dans une société de consommation. En représentant les valeurs dominantes, les compagnies s'assurent qu'un large public s'intéresse à leurs produits. L'annihilation symbolique, elle, se définit comme une disparition partielle ou potentiellement complète d'une minorité donnée au profit de la majorité surreprésentée dans la société de consommation. Ce phénomène de disparition culturelle s'explique par le désir naturel de la minorité de s'adapter aux valeurs dominantes à des fins de survie identitaire (et possiblement de jouissance, dans le cas d'une société capitaliste). Sans approbation sociale de son existence (laquelle n'est entérinée que par sa propre visibilité qui court le risque de lui être socialement refusée), la culture minoritaire est ainsi anéantie par son propre désir de majorité. Dans *Communication as Commodification: Video Technology and the Gendered Gaze*, Corinna Chong, Heather Molyneaux et Hélène Fournier continuent la perspective de recherche de Tuchman, s'assimilant de la sorte à une tradition de recherche féministe. Elles y expliquent que les médias nous ont habitués à percevoir le monde selon un regard masculin, l'omniprésence des hommes étant sans égal dans la totalité de l'histoire des médias. Le regard masculin a fini par s'intégrer dans la culture au point de devenir une normalité puis une norme. "Men see women as objects, while women see themselves and other women through a male gaze. In this way, media images have established an ingrained societal expectation [...] which continually reinforces [...] subordination to a male audience[...]" (Chong, Molyneaux et Fournier, 2012 : 420) L'humanité a culturellement évolué en fonction du regard masculin qui s'est naturellement imposé chez les femmes grâce à un processus d'annihilation symbolique, celles-ci ayant longtemps été mises de côté socialement. Bien que les hommes et les femmes soient maintenant plus égaux que jamais auparavant grâce à plusieurs décennies de luttes féministes, des idéologies fermement implantées et la domination masculine encore très présentes continuent de favoriser le regard masculin en tant que norme représentative. Quiet, victime du regard masculin, ne fait que continuer un cycle de domination et de signes culturels hégémoniques forçant la femme au statut d'objet sexuel pour le regard masculin.

En plus de Quiet, Big Boss, en tant que protagoniste éternellement suivi par la caméra, est aussi un sujet du regard masculin dans *Metal Gear Solid V*. Karen Boyle, dans *Media and Violence*, stipule que le spectateur mâle est autant forcé d'établir un rapport avec les

hommes à l'écran qu'il l'est d'en établir avec les femmes. Si l'homme maintient un rapport de voyeurisme avec la femme, il entretient plutôt un rapport d'identification avec d'autres hommes en se projetant instinctivement à leur place. Ainsi, dans les films d'action, le corps du mâle est davantage mis de l'avant afin de créer une identification auprès du public visé (essentiellement considéré comme masculin). Pour contrer le malaise de devoir observer et admirer le corps d'un autre homme, le spectateur doit cependant être détourné de sa contemplation par des techniques mutilatoires prenant généralement la forme d'un spectacle de violence vécu par le personnage mâle observé. Le corps de l'homme prend dès lors une importance relative dans la diffusion médiatique bien que celui-ci soit davantage associé à des pulsions de violence qu'à des pulsions purement libidinales, son rôle étant de varier les machines désirantes interpellées par les médias. Bien sûr, il ne s'agit pas de dire que le corps de Big Boss ne sert que des fins belligérantes et celui de Quiet que des fins libidinales, Big Boss pouvant d'ailleurs à tout moment être habillé de vêtements presque aussi révélateurs que ceux de Quiet (le joueur peut changer à volonté les vêtements de ces personnages s'il souhaite investir les ressources de Diamond Dogs dans le développement de vêtements et d'armures, un sujet que nous aborderons davantage dans le troisième chapitre), néanmoins la représentation par défaut de leurs deux corps correspond très bien à la simplicité binaire des théories du regard. *Metal Gear Solid V* s'inspire du film d'action cliché à des fins de marketing dans un premier temps ainsi qu'à des fins esthétiques et thématiques dans un deuxième temps, ce qui mène à la représentation d'un protagoniste mâle lourdement armé et à la représentation d'une femme en petite tenue au rôle de soutien. Nous explorerons davantage dans le troisième chapitre les raisons derrière ce choix de représentation, néanmoins mentionnons pour nos besoins du moment que cette situation permet à Big Boss et à Quiet de se conformer à des signes classiques qui permettent à des consommateurs éventuels de repérer des topoï généralement bien reçus auprès du grand public, ce qui est tout à l'avantage financier de l'entreprise.

Il est dorénavant temps de continuer notre exploration publicitaire et sociologique selon un nouvel angle, celui de la violence médiatique. Il est nécessaire d'observer en quoi la violence, tout comme la sexualité, peut être exploitée à des fins mercantiles pour établir une connexion avec le joueur selon un procédé formulaïque aussi financièrement sécuritaire que possible.

Plutôt que d'aborder le sujet des effets sociologiques de la représentation médiatique

de la violence auprès d'un public donné, une discussion sempiternelle qui ne verra certainement pas sa conclusion dans ce travail, il nous semble plus utile d'explorer l'investissement sociétal de la violence en tant que signe. Boyle, tentant d'expliquer pourquoi la violence est tant assumée et célébrée dans les médias contemporains, émet l'hypothèse que l'anxiété et l'insécurité seraient au fondement de ce phénomène représentatif. Comme de nombreux chercheurs, elle constate que les films d'action et les films d'horreur opposent des protagonistes à des obstacles ou à des antagonistes symboliques qui répondent à des peurs réelles. Ainsi, les films d'action états-uniens, par exemple, sont plus enclins à présenter des antagonistes russes, allemands ou arabes, ce qui fait écho à une longue histoire d'insécurité sociale. Dans le cadre d'une production japonaise telle que *Metal Gear Solid*, on ne sera donc pas surpris que le sujet du nucléaire ait une prépondérance marquée. Ainsi, dans chaque épisode de la série, *Metal Gear Solid V* ne faisant pas exception, on retrouve le tank humanoïde Metal Gear, une arme capable de déclencher des attaques nucléaires depuis n'importe où sur la planète. Le Metal Gear sert d'ailleurs de combat de *boss* dans chaque nouvel épisode de la série, un affrontement qui décide généralement de l'avenir de la sécurité mondiale. L'anxiété sociale se manifeste comme antagoniste plus ou moins concret au sein des représentations médiatiques contemporaines, ce qui diffuse des signes qui résonnent au sein de divers groupes. La franchise *Metal Gear Solid*, en employant le sujet du terrorisme et de l'armement nucléaire en plus de se dérouler lors de diverses décennies ayant marqué l'imaginaire collectif (telle la guerre froide durant laquelle se déroule *Metal Gear Solid V*), parvient ainsi à résonner avec un lot de craintes mondiales, ce qui explique une partie du succès de la série.

Dans sa sociologie, Baudrillard parvient à un raisonnement différent pour expliquer le succès de la violence en tant que vocabulaire de consommation. Selon lui, la publicité est peut-être le médium le plus remarquable de notre époque. En tant que système de transmission dont le rôle unique est de vendre un signe-objet, elle parvient à convaincre l'individu que la consommation représente l'ultime accomplissement social de sa personne. Une publicité glorifie certes un objet, mais une projection continue de publicités glorifie plutôt la société de consommation dans son entièreté. La fonction de communication de masse de la publicité ne provient ni de ses contenus, ni de ses modes de diffusion, ni de ses objectifs manifestes, elle provient plutôt de sa logique même de médium autonomisé ne renvoyant qu'à un signe vide dont la seule utilité est de se propager. Le signe est vide puisqu'irréel, l'une de ses propriétés les plus spécifiques étant plutôt de

conjuré ledit réel. Certains signes renvoient plus aisément que d'autres à notre quotidien, par exemple l'image qui accompagne souvent le bulletin d'informations ou l'article de journal, mais le « réel, nous le consommons par anticipation ou rétrospectivement, de toute façon à distance, distance qui est celle du signe. » (Baudrillard, 1970 : 31) Le signe fait toujours référence à un réel fantasmé, l'effet de vertige du spectaculaire étant la véritable sensation recherchée dans la consommation d'images au sein d'une société gouvernée par le fait divers (telle que l'est la société de consommation).

Or, la sensation de vertige ne s'éprouve qu'à travers la consommation de violence. Pour justifier sa nouvelle conduite hédoniste à l'antipode de son héritage culturel généralement volontariste, le citoyen contemporain se passionne pour la catastrophe et le malheur. Cela explique pourquoi les médias de masse recherchent perpétuellement les nouvelles catastrophes à communiquer : paradoxalement, sans ce travail, l'individu ne pourrait plus vaquer à sa quiétude acquise grâce à la société de consommation puisque la tension entre la morale puritaine et la morale hédoniste qui l'habitent ne se résorberait pas (à tout le moins, pas dans le modèle présent de la société). Ainsi, la quotidienneté pacifiée s'alimente de violence allusive à travers le fait divers, le meurtre, la menace terroriste, la menace atomique : l'apocalyptique est la substance des médias de masse. La répression de la nature probitaire de l'individu resurgit sous une forme nouvelle qui s'intéresse donc aux dangers plus ou moins réels et immédiats (transmis sous la forme de signes) qui peuplent le monde. Par sa consommation de signes, l'individu se sent redevenir participant de la société.

Grâce au contexte violent et historique des champs de bataille auxquels le joueur se joint, sans compter la fiction symbolique du Metal Gear en tant que manifestation du danger nucléaire, *Metal Gear Solid V* permet au joueur de se sentir prendre part à l'histoire mondiale. Encore plus concrètement qu'un film ou qu'une chronique journalistique, le jeu vidéo octroie au joueur l'impression de devenir un acteur social important en prenant part à des situations dangereuses qu'il résout de ses propres mains. Le jeu vidéo fait appel au désir du joueur de résorber la violence insoluble qui l'entoure. Comme l'affirme Baudrillard, « l'abondance et la violence vont de pair, elles doivent être analysées ensemble. » (Baudrillard, 1970 : 280) La consommation incessante de la violence devient inévitable à cause de la société dans laquelle nous vivons et des signes qu'elle transmet. Les anxiétés auxquelles la représentation belligérante répond ne peuvent être interprétées qu'en relation avec le capitalisme, lequel ne cesse d'exploiter les pulsions refoulées des

individus afin de leur partager leurs propres peurs en tant que signes que ceux-ci ne font que redemander sans cesse puisqu'ils se sentent prendre part à de véritables enjeux.

Comme Boyle et Baudrillard, George Gerbner estime que les valeurs sociales sont désormais davantage transmises par les médias que par les parents, la religion ou l'école. Il croit en un risque réel pour l'individu de se mettre à interpréter la violence médiatique comme étant réelle, l'amenant ainsi à se méfier de la société dans son ensemble à cause de la spectacularisation des médias de masse. Jadis, les contes de fées, la mythologie et nombre d'autres récits plus ou moins anciens utilisaient la violence à des fins d'enseignement, chaque histoire contenant une leçon, une morale, dont l'objectif était de permettre l'éducation de l'individu. De nos jours, on se trouve plutôt généralement devant une "happy violence" (Gerbner, 2006 : 46) rapide, spectaculaire et propre. La belligérance affichée par les médias contemporains pousse l'individu à ressentir des émotions fortes et stimulantes qui ne l'amèneront pas à réfléchir à son existence ou à sa société, un tel reflet pouvant n'être que maussade puisque la violence ne peut pas mener à des introspections ou à des extraspections favorables au statu quo. Ainsi, de nos jours, la représentation de la violence est devenue une simple stratégie de marketing dont l'objectif est d'attirer un maximum d'attention avec aussi peu d'efforts artistiques que possible. Ici, *Metal Gear Solid V* se distingue de la production normale des jeux vidéo AAA en employant une violence songée et significative que nous décrypterons étape par étape dans les chapitres suivants. Pour l'instant, il est néanmoins important de souligner l'importance de la guerre, du meurtre et du combat dans le matériel publicitaire entourant le jeu. Dans des vidéos publicitaires diffusées lors de l'E3 2014 et l'E3 2015, Kojima Productions présentait *The Phantom Pain* par l'entremise de montages de quelques minutes. Séparées d'une année entière, les deux vidéos ne dévoilent pourtant chacune que des scènes de combats ou de conflits très physiques. Le spectateur voit des corps démembrés, de la torture, des combats à main nue, des combats avec fusils, des émeutes, des cadavres et plus encore. La vidéo publicitaire de l'E3 2014 ne contient d'ailleurs même pas la moindre parole, se contentant plutôt de montrer une panoplie d'affrontements avec comme accompagnement sonore la chanson *Nuclear* de Mike Oldfield. Bien que le résultat final soit une vidéo plutôt lente cherchant vraisemblablement à démontrer la réalité autodestructrice du champ de bataille, il reste tout de même que la violence graphique est pour ainsi dire la seule constituante de la publicité. La vidéo de 2015 inclut des répliques nous aidant à situer quelques thématiques plutôt rares dans une production AAA (nous reviendrons à celles-ci dans le

prochain chapitre), néanmoins on se trouve de nouveau devant un montage de scènes sanglantes malgré l'ajout d'une présentation scénaristique calculée. Avec ou sans fins artistiques, l'omniprésence de la violence graphique sert de moteur publicitaire censé attirer l'attention d'un aussi vaste public que possible, une stratégie de marketing aussi simple qu'efficace.

Il nous est donc possible de voir que les dynamiques sociales capitalistes influencent la diffusion et l'appropriation de signes au sein d'une œuvre-produit comme le jeu vidéo. La publicité, en tant que média de masse par excellence, représente un outil de communication exceptionnel capable de diffuser un large éventail de signes qui, à leur tour, peuvent s'autonomiser socialement afin de continuer à se propager. Malgré le désir de Hideo Kojima de proposer une expérience vidéoludique plus intellectuelle que ce qu'offre généralement le jeu vidéo AAA (ce que, je le rappelle, nous aborderons en profondeur dans les prochains chapitres), la violence et la sexualité demeurent des outils de marketing indispensables à la promotion de *Metal Gear Solid V* en tant que valeurs mercantiles sûres capables d'attiser aisément le désir du plus grand public. En tant que signes accessibles répondant à des machines désirantes directement en phase avec la réalité de la société de consommation, la sexualité et la violence répondent à divers besoins humains fondamentaux. Alors que la publicisation de la sexualité répond à des besoins de réinvestissements libidinaires attisés par l'interminable flux de désirs découlant de la machine désirante capitaliste, la publicisation de la violence répond plutôt à une insécurité sociale réinvestie dans une belligérance médiatisée servant d'apologie sociale. Sexualité et violence se rejoignent cependant dans leur faculté à convaincre l'individu de sa non-vacuité, laquelle le hante sans cesse en tant que membre d'une société de consommation qui promeut la recherche intérieure à travers l'interprétation de signes. En se synchronisant avec tous les besoins susmentionnés, les médias de masse parviennent à convaincre l'individu à se joindre au cycle de la consommation.

CONCLUSIONS

Durant notre survol des propriétés communicationnelles et donc publicitaires de l'industrie vidéoludique, il a été démontré que la société de consommation elle-même était un facteur essentiel de la création et de la diffusion de signes au sein des différents corps

qui la composent : les dynamiques consommatoires qui régissent la société représentent un langage systémique permettant un important échange d'informations entre consommateurs ou entre consommateurs et entreprises, *Metal Gear Solid V* en étant un bon exemple. En établissant la base logique du système sociétal dans lequel *Ground Zeroes* et *The Phantom Pain* s'inscrivent par l'entremise des perspectives sociologiques de Jackson, Nielsen, Hsu, Deleuze, Guattari et Baudrillard, il nous a été possible de démontrer que toute production capitaliste (par exemple, un jeu vidéo tel que *Metal Gear Solid V*) est productrice de signes perpétuellement récupérés publicitairement et ensuite socialement, ce qui leur permet d'établir un contact avec des groupes de consommateurs précis. Hideo Kojima implémente une vision sexualisée du corps féminin dans l'esprit des joueurs et contribue de la sorte au maintien d'une norme sociale qui rejoint un vaste réseau de joueurs à travers leur propre désir narcissique d'obtention et de possession d'un corps fantasmé. La violence représentative, signe sœur de la sexualité s'il en est un, est elle aussi au cœur du message publicitaire de *Metal Gear Solid V* et en devient un moteur de marketing essentiel en réinvestissant des anxiétés collectives telles que la peur du terrorisme et la peur de la guerre nucléaire. À chaque niveau de l'interrelation rhizomatique des signes occupant l'espace social de la société capitaliste, de nouveaux signes sont produits et diffusés au plus grand profit des compagnies, lesquelles ne cessent de réinvestir l'espace social de nouveaux fantasmes auxquels elles s'efforcent de répondre sans jamais les rassasier.

CHAPITRE 2

ANTIFASCISME ET ANTIMILITARISME

Big Boss est le protagoniste de *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* et de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. *Ground Zeroes* se déroule en 1975 et met en scène Big Boss lors d'une infiltration du camp Omega, une base militaire américaine située en territoire cubain. Très court, ce jeu ne demande au joueur que de sauver deux prisonniers et se conclut par le retour de Big Boss à sa compagnie militaire privée Militaires Sans Frontières alors que celle-ci se fait attaquer et détruire par des forces ennemies. Dans *The Phantom Pain*, Big Boss se réveille en 1984 après neuf ans de coma. Avec sa nouvelle compagnie mercenaire, Diamond Dogs, Big Boss s'aventure à la recherche de Skull Face, l'homme responsable de son coma ainsi que de la destruction de Militaires Sans Frontières. Beaucoup plus long, *The Phantom Pain* est divisé en cinquante épisodes. Dans le cadre des deux jeux, le joueur peut trouver de nombreux enregistrements vocaux. Ce n'est qu'en combinant le récit de ces « cassettes » (qu'on peut écouter en tout temps ou même ne jamais écouter) au récit principal qu'on parvient à reconstruire toute l'histoire des deux jeux. Contenant plus de cinq heures de dialogues seulement dans *The Phantom Pain*, les cassettes de *Metal Gear Solid V* représentent un outil narratif d'envergure.

Rappelons que l'objectif de cette recherche est d'analyser les procédés de transmission à l'oeuvre dans le cinquième volet de la franchise *Metal Gear Solid* afin de comprendre la démarche artistique de Hideo Kojima. Pour parvenir à cette fin dans le cadre de ce chapitre concentré sur les caractéristiques narratives de notre corpus, nous tenterons d'isoler les différents procédés de transmission par lesquels l'antimilitarisme apparent de *Ground Zeroes* et de *The Phantom Pain* s'exprime scénaristiquement. Les cassettes susmentionnées seront un objet privilégié de nos observations. Nous diviserons cette section en deux parties. Dans la première partie, nous nous intéresserons aux propriétés didactiques de *Ground Zeroes* et de *The Phantom Pain*. Il sera question de deux sujets auxquels Hideo Kojima cherche à sensibiliser le joueur : la réalité historique des forces militaires privées et la domination linguistique de l'anglais. Dans la seconde partie, en nous basant sur la critique deleuzo-guattarienne du fascisme, nous examinerons la domination sociétale et institutionnelle telle que dépeinte au sein des jeux étudiés. Enfin, nous terminerons notre analyse scénaristique par un survol du champ intermédial qui compose *Metal Gear Solid V*.

PROPRIÉTÉS PÉDAGOGIQUES

Comme tout média, le jeu vidéo peut représenter un monde aussi semblable que possible au nôtre ou fictionnaliser ledit monde à l'excès; Kojima, lui, avec les deux parties de *Metal Gear Solid V*, démontre une préférence la science-fiction à inspiration historique. Malgré les nombreux faits historiques qui composent l'univers de ces jeux se déroulant entre 1975 et 1984, les touches fictives propres au récit de Big Boss sont nombreuses. La vie plus grande que nature de Big Boss s'insère néanmoins dans un monde fort bien documenté capable de surprendre plus d'un joueur par sa crédibilité historique.

Dans *Ground Zeroes*, Big Boss gère une société militaire privée nommée Militaires Sans Frontières. Dans *The Phantom Pain*, au réveil de son coma, il se trouve aux commandes de Diamond Dogs, une nouvelle entreprise mercenaire lui appartenant et fondée pendant son sommeil par son ancien bras droit, Kazuhira Miller. L'idée derrière chacune de ces compagnies se trouve dans un discours de ralliement tenu par Big Boss vers la fin de *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010), jeu se déroulant chronologiquement seulement quelques mois avant les événements de *Ground Zeroes*.

We will forsake our countries. We will leave our motherlands behind us and become one with this earth. We have no nation, no philosophy, no ideology. We go where we're needed, fighting not for country, not for government, but for ourselves. We need no reason to fight. We fight because we are needed. We will be the deterrent for those with no other recourse. We are soldiers without borders, our purpose defined by the era we live in. We will sometimes sell ourselves and services. If the times demand it, we will be revolutionaries, mercenaries, terrorists. And yes, we may all be headed straight to hell. But what better place for us than this? It is our only home. Our heaven and our hell. This is Outer Heaven. (Kojima Productions, 2010)

L'objectif de vie de Big Boss est de créer un lieu où tout soldat pourrait vivre à l'abri des nations. Cette idée lui provient de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004) (lequel se déroule en 1964), lorsque, encore soldat américain, son gouvernement le force à assassiner The Boss (une femme qui lui avait servi de mentor et de figure maternelle) dans le cadre d'une mission secrète ayant pour but d'éviter une Troisième Guerre mondiale. Psychologiquement dévasté par cette mission durant laquelle il se fait octroyer le surnom internationalement reconnu de Big Boss, souvenir permanent et douloureux, il perd toute confiance envers le gouvernement américain et abandonne sa nation. Il fondera par la suite sa propre entreprise, Militaires Sans Frontières, et y accueillera n'importe quel soldat également prêt à abandonner sa patrie pour vivre de la guerre en tant que seul moteur financier, le tout avec la promesse d'une déconnexion complète de tout agenda national et

politique. Outer Heaven, de son côté, est un terme récurrent que Big Boss emploie pour décrire l'ensemble physique et idéologique de son entreprise militaire privée.

Dans *The Phantom Pain*, Diamond Dogs s'accroît au point de devenir une armée capable de déployer simultanément de nombreuses troupes partout sur la planète en plus de posséder des systèmes de sécurité irréaliment sophistiqués et des technologies de communication des plus avancées pour l'époque. L'armée de Big Boss possède même son propre centre de recherche et développement. Elle n'est pas la seule dans cette situation non plus. En ce 1984 fictif, la Terre regorge de sociétés militaires privées rivalisant parfois même avec Diamond Dogs. Pour la majorité de la population, il serait surprenant d'apprendre qu'un phénomène semblable de sociétés militaires privées prenait déjà de l'ampleur dans notre 1984 réel.

Avant d'aborder plus profondément ce sujet, il serait cependant nécessaire de comprendre la logique évolutive des forces mercenaires à travers au moins l'histoire récente de l'humanité, un phénomène documenté par Peter Warren Singer dans *Corporate Warriors: The Rise of the Privatized Military Industry* (2003). À travers ses recherches, l'auteur se donne comme objectif de documenter le phénomène encore méconnu des sociétés militaires privées. Singer explique que l'utilisation de groupes mercenaires d'envergure était coutume jusqu'à l'époque des conquêtes napoléoniennes. Vers la fin du 19^e siècle, l'industrie militaire privée a été délégitimisée à cause de changements normatifs et matériels (Singer, 2003 : 42) ayant un lien plus ou moins direct avec la montée d'un nouvel esprit généralisé de souveraineté (Singer, 2003: 37). À la même époque, l'embauche de soldats étrangers avait également commencé à être universellement condamnée, une situation qui se constata jusque dans les Conventions de Genève qui refusèrent d'accorder la moindre protection particulière aux mercenaires. D'une certaine façon, le mercenariat fut ainsi criminalisé dès la première officialisation des Conventions de Genève en 1864 (Singer, 2003 : 42), lesquelles furent ceci dit modifiées à de nombreuses reprises par la suite. Avant l'adoption universelle de celles-ci, l'industrie de la guerre fut lucrative pour les mercenaires, particulièrement lors du Moyen Âge. On retrouve ceci dit encore aujourd'hui des mercenaires qui partent en solitaire à la recherche de contrats lucratifs. Les sociétés militaires privées (que Singer nomme "private military forces" ou "PMF") sont néanmoins un phénomène à part du mercenariat. Les PMF sont des entreprises commerciales avant tout. Elles possèdent une hiérarchie interne aussi sévère et organisée que celle de n'importe quelle armée nationale en plus d'être

officiellement enregistrées au même titre que n'importe quelle compagnie, ce qui leur permet de travailler relativement ouvertement dans un marché mondial dans lequel elles sont verticalement intégrées. Il s'agit d'armées complètes prêtes à servir le plus grand acheteur (Singer, 2003 : 45).

D'après la mythologie kojimienne, Militaires Sans Frontières est à l'origine du boom des sociétés militaires privées. Dans la cassette *At Mother Base [2]*, un enregistrement audio possible d'écouter à même l'interface de *The Phantom Pain*, Big Boss constate peu après s'être rétabli de son coma que “the number of private forces is increasing, and they've modeled themselves after us” (Konami Digital Entertainment, 2015). Par *us*, Big Boss fait référence au modèle de Militaires Sans Frontières et de Diamond Dogs. Miller lui précise dans la même cassette que même si Militaires Sans Frontières a disparu, “History couldn't afford to lose us. As soon as we were gone, they needed a replacement. So private forces spread everywhere. And they're all just a phone call away.” (Konami Digital Entertainment, 2015) Un tel phénomène s'explique selon Miller par l'apparition fortuite que représentait un groupe armé de l'envergure de Militaires Sans Frontières dans un écosystème militaire international où de nombreuses nations requéraient des services belligérants spontanés ou discrets alors qu'elles manquaient l'expertise militaire des grandes puissances. Miller explique que les PF (*private forces*) profitent du fait que leurs “clients don't have to worry about losing their own men, nobody knows they are involved, and PFs are cheap. In short, the world is chewing up soldiers, and spitting them out.” (Konami Digital Entertainment, 2015)

Bien entendu, Militaires Sans Frontières n'a jamais existé. Dans notre monde, d'autres facteurs politiques, historiques et économiques ont pu permettre l'apparition de services mercenaires d'envergure similaires à ceux offerts par Diamond Dogs. Dans *Armies Without States: The Privatization of Security* (2002), Robert Mandel, lui-même étudiant les mercenaires modernes, nous décrit l'émergence rapide des sociétés militaires privées comme étant plutôt due à l'explosion du système bipolaire mondial de la guerre froide; à l'époque de la guerre froide, les plus petites nations pouvaient profiter de l'aide des deux superpuissances qu'étaient les États-Unis et l'Union soviétique pour maintenir un certain ordre local en plus de se défendre militairement. À la fin de la période de tensions, de nombreux États ne pouvaient plus dépendre des superpuissances pour les aider à résoudre de multiples conflits internes et externes, beaucoup n'ayant même presque jamais développé leurs infrastructures pour répondre à divers besoins militaires (Mandel, 2002 :

55-56). Avec cette nouvelle situation de paix mondiale est aussi venu un nécessaire remaniement militaire et économique durant lequel de nombreux soldats états-uniens et soviétiques ont été renvoyés. Professionnels et experts militaires à la recherche d'un nouveau travail ne demandaient plus qu'à trouver un nouvel employeur, une situation que maints entrepreneurs ont repérée afin de se procurer une main d'œuvre extrêmement compétente sans avoir à déboursier pour la moindre formation. Mandel décrit l'après-guerre froide comme un "context of global anarchy" (Mandel, 2002 : 38) puisque, suite à la guerre froide, le monde est entré dans une période de guerre absolue et totale. Sans le contrôle et l'intervention des superpuissances, les conflits étouffés pendant toute cette période se sont mis à exploser soudainement. De plus, la nouvelle ouverture économique requise pour joindre le nouvel ordre financier mondial a forcé les marchés nationaux à étirer leurs frontières logiques et logistiques afin de maintenir une compétitivité décente. Tous ces facteurs contribuent à l'essor d'un ordre militaire mondial en faveur des sociétés militaires privées.

Non seulement *The Phantom Pain* invente une fausse histoire d'origine des sociétés militaires privées, il situe également leur apparition lors de la mauvaise époque, le jeu se déroulant plusieurs années avant la fin de la guerre froide. Ceci dit, si l'on parle ici d'une qualité pédagogique de *The Phantom Pain*, ce n'est pas en tant qu'oeuvre documentaire, mais en tant qu'oeuvre fictionnelle. Big Boss et le joueur se situent à la tête d'une compagnie militaire crédible dans laquelle ils doivent interagir sur des champs de bataille situés dans des contextes belligérants historiques. Le joueur est amené à comprendre divers enjeux politiques et à se remémorer (ou apprendre) ce qui a pu mener à différentes situations géopolitiques réelles. Les Diamond Dogs enchaînent les contrats, travaillant pour des nations ou pour des entreprises. De champ de bataille à champ de bataille, une nouvelle réalité culturelle se présente au joueur.

Par exemple, dans *The Phantom Pain*, la première mission de Big Boss, très peu de temps après son réveil, requiert qu'il intervienne en Afghanistan afin de secourir Miller, lequel est retenu par des soldats soviétiques. Un joueur peut dès lors s'interroger sur la présence de soldats soviétiques en Afghanistan. Heureusement pour lui, il peut possiblement trouver réponse à toutes ses interrogations grâce à la cassette *Afghanistan Today [1]* :

Christmas Eve, 1979. The Soviet Union rolled into Afghanistan. Muslims had revolted against the Soviet-friendly regime established the year before. The DRA

forces could no longer contain it themselves, so the Soviets went in to intervene. The Afghan government was powerless, and fraught with in-fighting. They'd lost the hearts and minds of the people, and that alarmed the Soviet leadership. With the Islamic Revolution happening in Iran, the Soviets felt they had to act fast or risk the spread of Islamic revivalism. A superpower, sending a motorized rifle division against men on horseback with antique rifles. Everyone thought it'd be over in an instant. Only it wasn't. Some Muslims made their fight a "jihad," a holy war, and began a guerrilla campaign on all fronts. A war of attrition. These fighters call themselves "Mujahideen." They're being supported by the West, through Pakistan. That's why Miller was involved. He was training them near the Zero Line, sponsored by the CIA. The war's become a nightmare for the Soviet troops stationed here. They thought they'd be headed home in six months at most. Then a year passed. Two years... Now here we are four years on with no exit in sight. Afghanistan has become the Soviet Union's Vietnam. (Konami Digital Entertainment, 2015)

Ce rapport de la situation militaire et géopolitique de l'Afghanistan de 1984 est enregistré par Revolver Ocelot pour Big Boss. De telles cassettes viennent compléter chaque zone d'intervention dans le jeu et expliquent le contexte dans lequel l'intervention de Big Boss se situe sur l'échelle mondiale. Le joueur en vient rapidement à comprendre le rôle des sociétés militaires privées grâce à ces insertions historiques. D'ailleurs, pour reprendre l'exemple d'*Afghanistan Today* [1], Miller a été envoyé en Afghanistan afin d'entraîner des combattants musulmans au compte de la CIA. Cette utilisation de la compagnie Diamond Dogs est crédible avec l'utilisation réelle des compagnies militaires, lesquelles sont souvent engagées pour entraîner des troupes locales lors de contrats de plus ou moins longues durées.

En quête constante de profits, Diamond Dogs accepte tous les contrats, y compris des contrats provenant d'organisations non gouvernementales aux intérêts bénévoles. Dans *The Phantom Pain*, Big Boss se voit tôt confier la mission (permanente) d'extraire des champs de bataille toute espèce animale mise en danger par des conflits armés. D'autres rôles relativement pacifiques similaires sont également attribués aux sociétés militaires privées contemporaines par les ONG. Par le fait même, ces agences reconnaissent la présence et l'utilité potentielle des compagnies militaires, lesquelles peuvent venir en aide à divers groupes bienfaiteurs et humanitaires en échange d'une rémunération (Mandel, 2002 : 19). Bien sûr, malgré certaines activités plutôt louables, l'objectif d'une compagnie privée demeure la recherche de capital, une réalité qui peut la mener à commettre des gestes beaucoup plus reprochables. L'histoire principale de *Metal Gear Solid V* pousse d'ailleurs souvent Big Boss à assassiner différentes cibles (le joueur peut cependant décider d'épargner lesdites cibles en les kidnappant au lieu de les tuer s'il désire éviter le meurtre)

au compte d'employeurs "ranged across the moral spectrum" (Singer, 2003 : 9). Le nom de « Diamond Dogs » provient d'ailleurs, entre autres, du nom donné aux entreprises militaires privées travaillant pour le profit de l'industrie du diamant. Dans *The Phantom Pain*, à la fin du premier épisode, Miller explique la philosophie de Diamond Dogs à un Big Boss venant tout juste de prendre le rôle de chef de l'entreprise : "The world calls for wetwork, and we answer. No greater good, no just cause." (Konami Digital Entertainment, 2015)

Si *Ground Zeroes* et *The Phantom Pain* situent anachroniquement les sociétés militaires privées de la sorte, c'est en grande partie à cause de la chronologie déjà établie de la série *Metal Gear Solid*, laquelle ne permet pas à Hideo Kojima d'insérer le nouveau jeu de la série à une époque beaucoup plus avancée. Malgré tout, l'auteur parvient à transmettre une perspective réaliste du rôle de celles-ci au sein d'un contexte géopolitique complexe. De plus, le travail de Kojima nous permet de percevoir que le facteur social dominant qui permet leur expansion constante provient d'une "psychological root" (Mandel, 2002 : 63) de peur et d'insécurité devant des "incidents of terrorism, kidnapping, random acts of violence, urban unrest, increasing general crime, corporate crime, and weakened and poorly resourced and trained state law enforcement agencies" (Mandel, 2002 : 63), des enjeux encore très contemporains qui se trouvent à divers degrés dans chacun des contrats que Big Boss accepte en cours de partie.

Ground Zeroes, d'ailleurs, bien que se déroulant en 1975, est incontestablement un jeu situé dans son époque, peut-être même encore davantage que *The Phantom Pain*. Comme il a été dit plus tôt, dans *Ground Zeroes* l'objectif de Big Boss consiste à secourir deux prisonniers du camp Omega. Le jeu se déroule en entier sur le territoire dudit camp Omega, une réplique complètement assumée du camp de Guantánamo à la seule exception du changement de nom de la base. Plusieurs indices nous permettent de faire ce lien plutôt évident entre les deux endroits. Dans un premier temps, le camp de Guantánamo possède un camp de détenus connu sous le nom de camp Delta. Kojima aurait donc simplement modifié le référent linguistique grec pour lui donner une connotation plus fataliste, d'où son choix pour *omega*, la fin. Ensuite, le camp Omega se situe géographiquement au sud du territoire cubain comme le camp de Guantánamo. D'ailleurs, lorsque Miller informe Big Boss que le camp Omega se situe "on the southern tip of Cuba" (Konami Digital Entertainment, 2014), ce dernier lui répond par radio : "Black site – nice. A slice of American pie on communist soil. And out of U.S. legal jurisdiction." (Konami Digital

Entertainment, 2014) Le camp de Guantánamo est également un site noir américain ou, autrement dit, une prison clandestine. Big Boss stipule de plus que la base américaine se situe en dehors de la juridiction des États-Unis, une situation qui reflète la situation actuelle du camp de Guantánamo en tant que base militaire construite sur un territoire cubain prêté historiquement aux États-Unis depuis 1903. Une seconde conversation par radio permet encore davantage de cerner ce qu'est le camp Omega. Encore une fois, la description laisse peu de doutes :

Miller

Snake. You can forget about civil liberties where you're headed. God only knows what they'd do to you if you got caught. Do not let that happen. The Cubans leased the land to the U.S. as a gesture for helping them gain independence from Spain. The deal remains in effect until both countries agree to dissolve it or the U.S. abandons the land. That's why America still operates the base even after la revolución. Problem is, it's leased land.

Big Boss

Meaning it isn't American soil, so the U.S. Constitution doesn't apply there. That allows them to withhold its civil rights protections.

Miller

Yeah, that's Uncle Sam's excuse. The area was originally only for detaining refugees from countries like Cuba and Haiti. But a few years ago, the CIA and its like started using it as a black site. Enemies of the state are renditioned there and subjected to extreme forms of interrogation. You can bet Cipher had a hand in that. As you'd expect, American and other Western human rights organizations aren't allowed anywhere near the place. What happens there disappears down the memory hole. (Kojima Productions, 2014)

La concordance géographique, politique et législative est frappante. La concordance temporelle, elle, est néanmoins déficiente. Il existe depuis 1903 une base navale sur le territoire mentionné au sud de Cuba, cependant ce n'est que depuis 2002 que le camp de Guantánamo y a été construit. Selon Stephen Irving Max Schwab et son impressionnante analyse documentaire des circonstances du camp de Guantánamo dans *Guantánamo, USA : The Untold History of America's Cuban Outpost*, dès la moitié de l'année 2002, les États-Unis détenaient au camp Delta plus de six cents terroristes arrêtés dans plus de quarante pays (Schwab, 2009 : 230). Il est prouvé que des prisonniers ont pu parfois être emprisonnés sur le territoire de la base américaine avant 2002, néanmoins les véritables enjeux humanitaires entourant l'endroit ne datent que depuis 2002 dans un contexte politique rendu possible à cause des événements du onze septembre 2001. Dans *Ground Zeroes*, le joueur se trouve donc partiellement en anachronisme de nouveau. Kojima exploite le sujet d'actualité encore très récent et problématique des sites noirs en les implémentant dans une

époque où de tels enjeux étaient moins prépondérants. Malgré l'anachronisme ci-mentionné, le joueur reçoit vocalement de nombreuses informations sur la situation présente du camp de Guantánamo.

L'apprentissage de l'individu ne se termine pas là non plus. *Ground Zeroes* présente des lieux de détention aux conditions de vie comparables à ce qu'on attendrait du camp du Guantánamo. Il aurait été facile d'impressionner le joueur en présentant un décor riche en effets visuels et digne de la science-fiction, cependant Kojima semble avoir choisi une esthétique d'ensemble presque documentaire. Ainsi, on découvre une base boueuse et lugubre où de nombreuses pancartes écrites en anglais et en espagnol parsèment la base et préviennent que tout comportement suspect peut être punissable par la mort. Il est interdit de déplacer certains objets, de transporter des appareils photo, d'entrer en contact avec les prisonniers, etc. Tous ces détails concordent avec le véritable camp de détention de Guantánamo.

Le plus troublant de ce qui est présenté aux joueurs demeure peut-être les prisonniers eux-mêmes. Tous les prisonniers rencontrés dans *Ground Zeroes* ont très vraisemblablement été torturés avant que le joueur ne les découvre. Ils sont maigres, à moitié fous, désespérés, sales. Ils portent tous (à l'exception des deux cibles de Big Boss) des sacs noirs sur la tête. Il s'agit d'une méthode de torture efficace à long terme et permettant de déstabiliser les détenus en les privant d'une partie de leurs sens. Cette technique sert aussi à inciter les prisonniers à se trahir mutuellement lors d'interrogatoires en plus de protéger l'identité des soldats chargés des interrogations. Les deux détenus que Big Boss doit secourir n'ont pas de sac sur la tête, néanmoins ils ne sont pas dans un meilleur état lorsque le joueur les découvre. Chico, un garçon, s'est fait visser des écrous dans les chevilles pour l'empêcher de marcher. De plus, dans sa poitrine se trouve un trou ensanglanté dans lequel se branche un Walkman. Quant à Paz, la jeune femme, elle est enchaînée les bras suspendus dans une cellule. Son corps est recouvert de marques diverses et sa combinaison est tachée de sang. Plus tard, on découvre que les soldats du camp Omega ont aussi transplanté une bombe dans son ventre et une autre dans son vagin en prévision qu'elle se ferait secourir.

En dévoilant un tel portrait de ce Guantánamo fictionnalisé, Kojima alerte le joueur par rapport au danger réel des sites noirs tout en l'instruisant quant au véritable Guantánamo. *Ground Zeroes* présente donc un même environnement politique approfondi là où *The Phantom Pain* dévoile plutôt un panorama de différentes situations géopolitiques historiques. Les qualités pédagogiques des deux volets de *Metal Gear Solid V* ne s'arrêtent

pas là non plus, Kojima voguant d'un moment à l'autre entre le politique et le culturel.

Afin de dévoiler au joueur différentes dynamiques sociétales pouvant provoquer d'irréparables dégâts culturels, les deux jeux, dont surtout *The Phantom Pain*, prennent beaucoup de temps pour expliquer différentes situations de domination culturelle et linguistique. *Metal Gear Solid V*, de par son scénario, pourrait très bien se définir comme un jeu antimondialiste, ce qui est plus près de l'antimilitarisme que ce qu'on pourrait croire dans le cadre de notre corpus.

De *Ground Zeroes* jusqu'à la fin du premier des deux chapitres de *The Phantom Pain*, Skull Face occupe le rôle d'antagoniste principal. Drastiquement défiguré dans son enfance en Hongrie, pays ayant d'abord souffert d'une occupation nazie puis d'une occupation soviétique, il souhaite obtenir vengeance auprès de toutes les cultures parasites de la planète. Une profonde douleur vengeresse l'anime et motive chacune de ses actions, toutes dirigées contre les puissances assimilatrices du monde, dont surtout la langue anglaise.

I was born in a small village. I was still a child when we were raided by soldiers. Foreign soldiers. Torn from my elders, I was made to speak their language. With each new post, my masters changed, along with the words they made me speak. Words are... peculiar. With each change, I changed too. My thoughts, personality, how I saw right and wrong... War changed me – and not only my visage. Words can kill. I was invaded by words, burrowing and breeding inside me. A philosopher once said, "It is no nation we inhabit, but a language. Make no mistake; our native tongue is our true fatherland. " My fatherland – my truth was stolen from me. And so was my past. All that's left is the future. And mine is revenge. On those who'd leech off the words of their fellow man. That is what I learned from the major. And then it hit me. It was he who should feel my wrath. He and the code he chose as basis for control. Language codes, information codes – beamed all around us – genetic codes spanning history. By controlling the codes, [...] Zero intends to unify the world. Codes implanted into our heads, sucking our minds dry as it spreads from one host to the next. A parasite upon this Earth. That is what Zero is[...] And the 'mother tongue' of all those codes is English[...] I will exterminate the English language. With this, I'll rid the world of infestation. All men will breathe free again – reclaim their past, present, and future. This is no ethnic cleanser. It is a 'liberator,' to free the world from Zero. Let the world be. *Sans lingua franca*, the world will be torn asunder. And then it shall be free. (Konami Digital Entertainment, 2015)

Ce grandiloquent monologue de Skull Face est tiré de l'épisode 30 de *The Phantom Pain* dans lequel il explique ses motivations à Big Boss. Zero est un homme à la tête d'une conspiration mondiale nommée les Patriots dont le but est d'obtenir une unification globale logistique et logique. Il incarne symboliquement la mondialisation. Afin de libérer le monde de l'emprise culturelle et linguistique de la langue anglaise, Skull Face souhaite se

débarrasser de celle-ci grâce à un virus spécial simplement nommé « parasites de cordes vocales ». Ces parasites possèdent la faculté de reconnaître la langue parlée par leur hôte humain et ne réagissent qu'à certaines vibrations vocales précises ne pouvant appartenir qu'à une langue à la fois. Ils se transmettent par voie aérienne et tuent leur hôte en plus de se multiplier dès que celui-ci prononce des mots de la langue connue. En exposant le monde à une souche anglaise des parasites de cordes vocales, Skull Face souhaite libérer la Terre de l'emprise de l'anglais.

Quoique sa méthode pour parvenir à freiner la domination anglophone soit irréaliste dans le contexte du monde réel, les craintes de Skull Face n'en sont pas moins fondées sur une réalité troublante et fortement étudiée, celle de l'hégémonie de la culture états-unienne au niveau mondial. Matthew Fraser, dans *Weapons of Mass Distraction* (2003), se donne pour mission d'analyser la logique systémique derrière une mondialisation dirigée par l'empire états-unien. Pour lui, bien que la capacité militaire soit indispensable au statut de superpuissance des États-Unis, la puissance douce demeure tout de même une ressource historique et stratégique sans laquelle la politique étrangère des États-Unis changerait complètement de visage. Ce qu'il nomme la puissance douce, autrement dit les films, la musique pop, les séries télévisées, les chaînes de restaurant, la mode et les parcs d'attractions pour ne nommer que ces exemples, "spreads, validates, and reinforces common norms, values, beliefs, and lifestyles." (Fraser, 2005 : 9) La puissance douce est un concept développé en 1990 par Joseph S. Nye, un ancien professeur de Harvard. Celui-ci définit la puissance douce comme étant l'habileté de parvenir à des résultats escomptés dans des contextes politiques internationaux grâce à l'attraction plutôt qu'à la coercition (Fraser, 2005 : 9). Selon Fraser, les premières protestations contre l'invasion culturelle états-unienne virent le jour dans les années soixante lors d'une montée croissante de la radicalisation étudiante états-unienne (étonnamment, les premières protestations auraient vu le jour à l'intérieur même des États-Unis). En 1969, Hebert Schiller publie *Mass Communications and American Empire* dans lequel il affirme que les États-Unis commanditent une invasion électronique mondiale. À partir des années 70, les critiques de l'impérialisme culturel étaient déjà devenues courantes et la terminologie de Nye n'est donc venue que chapeauter étymologiquement des idées déjà reçues. Ceci dit, malgré une conscience toujours plus accrue de la mondialisation, rien ne semble encore lui freiner la route. L'avantage de la puissance douce réside dans sa capacité à créer des empires qui "encompass shared beliefs and values. Race, ethnicity, and class are not criteria for

inclusion; adhesion is acknowledged through common cultural bonds” (Fraser, 2005 : 23). Transmettre la culture en tant qu’objet de consommation permet à la fois de rentabiliser la production artistique nationale tout en évitant la violence moins politiquement acceptable de la puissance dure, elle-même définie à l’inverse par son pouvoir coercitif et militaire. Si la domination des États-Unis est assurée par sa puissance dure, la puissance douce s’assure cependant d’accroître et de légitimer son prestige.

Malgré la thèse centrale (et nécessairement non unanime) de Fraser selon laquelle les États-Unis représentent un pouvoir hégémonique relativement bienfaiteur (surtout, mais pas seulement, en comparaison avec d’autres formes de domination), son analyse de l’influence stratégique états-unienne s’insère parfaitement bien dans *Metal Gear Solid V* afin d’expliquer la logique de Skull Face selon laquelle la culture anglophone devient un danger parasitaire mondial. Skull Face veut détruire l’anglais afin de diviser de nouveau toutes les cultures du monde, ce qui selon lui serait un véritable état de liberté. “*Sans lingua franca, the world will be torn asunder. And then it shall be free.*” (Konami Digital Entertainment, 2015) Il reconnaît donc le pouvoir unificateur de la culture états-unienne, néanmoins il lui préfère la liberté culturelle.

Non content de seulement employer l’histoire tragique de Skull Face pour transmettre des sentiments antimondialistes, Hideo Kojima utilise aussi l’humour. Parmi les cassettes de *The Phantom Pain* se trouvent quatre cassettes faisant partie d’un même ensemble nommé *The Hamburgers of Kazuhira Miller* durant lequel Miller cherche à convaincre Code Talker, un personnage que nous présenterons davantage sous peu, qu’il est capable de préparer des hamburgers de qualité supérieure. Dans ces cassettes, et plus particulièrement dans *The Hamburgers of Kazuhira Miller [1]*, le vieil homme navajo (peuple amérindien vivant aux États-Unis) affirme à Miller qu’il aime les hamburgers. Miller s’étonne de cette révélation puisque Code Talker a en dégoût la culture états-unienne à cause des horreurs que les États-Unis ont fait subir à son peuple. “*We have suffered more than you could know. But I do not see hamburgers as an accomplice.*” (Konami Digital Entertainment, 2015) Miller, satisfait de cette explication de Code Talker, s’empresse dès lors de lui confectionner de nouveaux hamburgers de cassette en cassette, utilisant chaque fois des ingrédients de moins en moins bonne qualité, toujours à la satisfaction grandissante de Code Talker. Quand finalement Miller semble avoir trouvé sa recette parfaite du hamburger dans *The Hamburgers of Kazuhira Miller [4]* et présente à Code Talker son projet accompli, il bondit de joie devant les possibilités que sa recette lui ouvre.

People will no longer fight over food, or find reason to hate one another. Mankind will come together, reunited between these fluffy buns. Forget Pax Americana, say hello to Pax Hamburgana[...] Skull face thought that destruction was the way to free peoples of the world from American Imperialism. But this is different[...] Only by uniting the world can its various inhabitants truly become free[...] The Chemical-Burger is poised to be the greatest liberating force the world has ever known. (Konami Digital Entertainment, 2015)

Grâce à l'exagération de l'illumination de Miller, cet enregistrement se moque d'un argument commun en faveur de la mondialisation selon lequel elle permettrait l'établissement d'un monde plus uni et équitable. De plus, ce dialogue sert d'apologie à la quête de Skull Face grâce à la ridiculisation d'une mondialisation pacificatrice reposant sur la production et la transmission de biens capitalistes, lesquels peuvent d'ailleurs peut-être même être néfastes pour l'humain si l'on s'en fie à l'image donnée par les hamburgers de Miller. Sachant que dans d'autres jeux de la série *Metal Gear Solid* Miller se fait connaître sous le nom de McDonell (prononciation étonnamment similaire à McDonald), on peut encore davantage voir dans ces quatre cassettes une critique des chaînes de restaurant états-uniennes.

Kojima déterre également des controverses socioculturelles historiques des États-Unis. La chanson *Here's to You* de Joan Boez et d'Ennio Morricone, parue initialement en 1971 dans la bande originale du film docudrame *Sacco e Vanzetti* de Giuliano Montaldo, un réalisateur italien, a une participation vitale dans *Ground Zeroes*. *Sacco e Vanzetti* raconte l'histoire de Nicola Sacco et de Bartolomeo Vanzetti, deux hommes anarchistes d'origine italienne injustement condamnés à mort aux États-Unis en 1927. Dans *Sacco et Vanzetti*, Ronald Creagh étudie non seulement le procès malhonnête qui a conduit à leur exécution, mais aussi les circonstances de l'anarchisme aux États-Unis et ailleurs dans le monde. Pour lui, il ne fait aucun doute qu'aux États-Unis se trouve un « désir implacable d'écraser les forces anarchistes » (Creagh, 1984 : 88) à cause de multiples facteurs historiques et culturels. Accusés d'un crime qu'ils n'avaient pas commis, les deux hommes ont été condamnés à mort afin de servir d'avertissement politique destiné à ramener l'ordre auprès de la communauté anarchiste du pays. Cette version des faits a été relativement officialisée en 1977 lorsque le gouverneur du Massachusetts a publiquement déclaré que Sacco et Vanzetti avaient été injustement condamnés. Le récit de Sacco et de Vanzetti a fait le tour du monde et demeure aujourd'hui encore plutôt connu auprès de la communauté anarchiste mondiale et auprès des États-Uniens d'origine italienne. Dans *Ground Zeroes*, la chanson *Here's to You* écrite en leur honneur et basée sur leurs dernières paroles, amène avec elle un

bagage significatif particulier. La chanson joue à plusieurs reprises lors de la courte durée du jeu. Elle se fait entre autres entendre dès la cinématique d'ouverture lors d'un plan-séquence de près de neuf minutes alors que Big Boss et Miller parlent des objectifs de la mission de secours en cours. On peut également entendre la chanson à diverses reprises en écoutant les cassettes de Chico, des cassettes égarées (que le joueur peut retrouver s'il souhaite connaître toute l'histoire) avec lesquelles il a enregistré les événements principaux de sa captivité au camp Omega. Skull Face est responsable de la présence continue de la chanson dans les enregistrements; il est fasciné par elle. Il connaît d'ailleurs très bien sa signification. Dans la sixième cassette de Chico, on entend Skull Face torturer Paz avec comme musique de fond *Here's to You*. Lorsqu'il arrête de la frapper, il lui dit : "Your favorite song. Nicola. Bart. Immigrants, wrongly executed. But their deaths served as a message to others. That ours is a society that murders the innocent. Do you, too, believe your sacrifice will change the world?" (Kojima Productions, 2014) Avec cette insertion de l'histoire de Sacco et de Vanzetti, *Ground Zeroes* amène une minorité de l'avant en critiquant de nouveau l'impérialisme états-unien par rapport à son jugement précipité (et possiblement fatal) de cultures minoritaires (telles que la culture italienne et navajo) et d'idéologies différentes (telles que l'anarchisme).

Retournons un instant au sujet de la langue. À travers *Code Talker*, le malaise identitaire linguistique est peut-être encore mieux exprimer qu'à travers Skull Face. Moins critique de la mondialisation que de la domination linguistique subie par les Navajos, *Code Talker* décrit le traitement qu'il a subi en tant qu'enfant navajo au début du vingtième siècle par le gouvernement états-unien. Dans la cassette *Code Talker and His Research [3]*, il explique qu'on l'a arraché de force à sa famille lorsqu'il était enfant afin de l'amener à une école spécialisée pour l'éducation amérindienne, une école qu'il décrit davantage comme une prison assimilatrice et culturellement génocidaire que comme un lieu d'enseignement. "I was forced to give up my Diné name. Forbidden for speaking anything but English, if we dared speaking filthy Navajo, the teacher made us eat a bar of soap[...] To erase our words was like erasing our people. Their 'education' was tantamount to ethnic cleansing." (Konami Digital Entertainment, 2015) Il explique qu'en 1984 "[many] of the Diné outside the reservation can speak nothing else [but English]. And it isn't just our language. Across the world, minority languages are being destroyed by dominant languages. Many are on the verge of extinction." (Konami Digital Entertainment, 2015) Dans la même cassette, il explique l'origine de son surnom, *Code Talker*, une expression

anglaise ayant servi lors de la Seconde Guerre mondiale pour désigner les soldats employés pour communiquer des messages codés entre différents postes militaires. Ces messages étaient essentiellement composés de langues méconnues modifiées, dont le navajo. “[Words] are alive. When they are spoken, life is breathed into them. They become a part of the listener. Our words were transformed into lifeless ciphers, and used for war. This, after the bila'gáana spent generations suppressing the language.” (Konami Digital Entertainment, 2015) Après des décennies à avoir souffert de la destruction de sa langue natale aux mains de la domination états-unienne, Code Talker a finalement accepté de travailler avec Skull Face afin de créer un virus capable d’anéantir la langue anglaise. Contrairement à Skull Face, Code Talker viendra à regretter sa décision et tentera de se racheter auprès de Diamond Dogs et du reste du monde pour ses recherches qui ont mené à la création des parasites des cordes vocales.

Le vieil homme navajo représente une minorité historique parmi tant d’autres qui, elles, n’ont pas la chance d’obtenir leur moment de gloire dans de grosses productions connues internationalement. Que les deux volets de *Metal Gear Solid V* cherchent à instruire le joueur par rapport aux enjeux de la domination linguistiques fait peu de doute. La fin du premier chapitre se termine d’ailleurs par une citation en exergue révélatrice des intentions pédagogiques de Kojima : “There are an estimated 7, 100 languages spoken in the world, but only six are designated as official languages[...] One of these is English, and although it is the dominant lingua franca of our times, less than 5% of the world's population are native speakers.” (CIA, 2014) Dans *Langues au pouvoir : politique et symbolique* (2008), Christiane Loubier étudie les dynamismes de pouvoir entre les langues. Elle invite à percevoir « la langue non seulement comme un système de communication, mais également comme un instrument qui donne accès à un système de représentations symboliques » (Loubier, 2008 : 67). Pour elle, il ne fait pas de doute que la langue est l’instrument principal d’acquisition, de transmission et d’expression d’une culture. Il est plus que normal que les membres d’un groupe socioculturel fassent de leur langue un puissant symbole identitaire leur permettant de s’identifier non seulement en tant que groupe, mais aussi en tant qu’individus. Skull Face, par son âme déchirée et trouble, et Code Talker, par la violence assimilatrice qu’a subie son peuple, sont deux exemples d’individus ayant perdu leur identité à cause d’une fissure linguistique qui leur a été imposée. Skull Face a perdu sa langue natale à cause de moyens coercitifs et militaires subis dans son enfance alors que Code Talker a plutôt souffert d’une assimilation sociale

non physiquement violente même si très agressive par rapport à son identité culturelle. Loubier définit ainsi la dynamique évolutive des rapports linguistiques :

Si bien des langues sont restées vivantes, c'est qu'elles sont demeurées utiles pour les collectivités, et qu'il existe des groupes de locuteurs qui trouvent des avantages à les employer. Inversement, si beaucoup de langues sont mortes au cours des siècles, c'est que leurs locuteurs ont disparu à la suite de catastrophes naturelles, de génocides, etc., ou qu'ils ont abandonné leur idiome parce qu'ils ne percevaient plus les gains psychologiques et sociaux qu'il y avait à continuer de les utiliser. On reconnaît ainsi l'action d'une force symbolique, une force sociolinguistique liée au poids qu'exerce le système de représentations (croyances, valeurs, normes sociolinguistiques) des individus et des groupes sur une dynamique sociolinguistique donnée. (Loubier, 2008 : 95)

Le problème avec la langue anglaise, selon la perspective kojimienne, c'est que les gens trouvent de moins en moins d'intérêts à parler toute autre langue dans un contexte de « village global ». Cette situation conduit à une perte d'identité destructrice comme dans le cas de Code Talker et de Skull Face, lesquels réexpédient leur malaise intérieur vers la société sous forme de quête destructrice. Hideo Kojima nous présente une perspective diglossique (autrement dit, une perspective d'inégalité du pouvoir social et économique entre deux langues au sein d'une société donnée) de la langue anglaise en tant que langue dominante mondiale. D'autres modèles d'interprétation des situations linguistiques conflictuelles existent, néanmoins le terme de diglossie nous suffit pour présenter une situation dichotomique opposant l'anglais, langue internationale, à toutes les langues « régionales » qu'elle domine dans *Metal Gear Solid V*. Des situations diglossiques créent souvent des dynamiques sociolinguistiques à potentiel conflictuel. Il est possible qu'il y ait une apparence de stabilité pour un certain temps, néanmoins un tel agencement social ne peut permettre une véritable paix (Loubier, 2008 : 100). Dans *Metal Gear Solid V*, il n'y a cependant aucune illusion de stabilité. Le conflit militaire et social est constant.

Ensemble, *Ground Zeroes* et *The Phantom Pain* forment un *Metal Gear Solid V* riche en détails historiques. De surcroît, ils présentent et expliquent au joueur la logique derrière nombre d'événements politiques, militaires et sociaux que celui-ci entrevoit en cours de partie. Le joueur s'instruit quant aux enjeux réels derrière les sociétés militaires privées et les sites noirs puis se sensibilise aux enjeux de la mondialisation et de la domination linguistique de l'anglais. *Metal Gear Solid V* est définitivement un jeu très critique de l'environnement sociopolitique de son époque et Kojima utilise sa propre méthode d'enseignement afin d'amener le joueur à se questionner quant aux différents types de

domination servant à conquérir et à maintenir sous contrôle des cultures étrangères. Kojima s'insurge contre les abus que peuvent se permettre les sociétés militaires privées, dénonce Guantánamo, prévient contre les condamnations injustes puis s'attaque à la mondialisation et à la diglossie mondiale engendrée par un anglais parasitaire. Son travail de dénonciation ne s'arrête pas là non plus puisque les propriétés pédagogiques de *Metal Gear Solid V* ne sont qu'un des moyens que Kojima emploie pour transmettre au joueur sa perspective antimilitariste à travers le récit.

CONFLIT PERPÉTUEL

Même si l'on écarte tout référent politique et historique du travail d'écriture de Kojima, sa thématique antimilitariste se dévoile encore à même l'histoire de *Metal Gear Solid V*.

Alors que *Ground Zeroes* se termine rapidement après la mission de sauvetage au camp Omega, *The Phantom Pain* s'étale sur cinquante épisodes qui se déroulent majoritairement chacun dans un nouveau lieu. Ce jeu est d'ailleurs divisé en deux chapitres : "Chapter 1: Revenge" et "Chapter 2: Race". Le chapitre un se termine à l'épisode trente. La véritable histoire qu'avait à raconter *Metal Gear Solid V* se termine étonnamment lors de ce trentième épisode lorsque Big Boss parvient à trouver Skull Face et à déjouer son plan de destruction de la langue anglaise, obtenant du même coup vengeance pour ses neuf ans de coma et pour son bras perdu. Après la mort de ce Skull Face, le monde retrouve un peu plus de tranquillité et l'apogée du jeu est atteinte. De l'épisode trente-et-un à l'épisode cinquante, le joueur se trouve dans une zone d'errance. Les missions se répètent et n'avancent presque jamais l'histoire.

Le deuxième chapitre sert à communiquer le malaise intérieur de Big Boss. Sa petite nation indépendante qu'est Diamond Dogs n'a plus d'ennemis particuliers et Big Boss part immédiatement à la recherche d'un nouvel antagoniste. C'est à la suite d'un long discours tenu par Miller après le trentième épisode que le joueur découvre que ce nouvel ennemi se trouverait à même les rangs de Diamond Dogs.

Attention! Diamond Dogs! Even with Skull Face dead, our brothers are unavenged. And the phantom pain he brought us lives on. Cipher is still out there. We know they've planted spies – parasites – among us. Watch the man to your left – to your right. Assume nothing. Report everything. It's the only way to

protect ourselves. From here on out... You will be my eyes. The deadliest enemy's right here – in our ranks. And they will get no mercy. (Konami Digital Entertainment, 2015)

Les Diamond Dogs succombent à la peur alors que débute une véritable guerre aux traîtres. Le terme « guerre » est ici finement choisi afin de désigner un état social très particulier. Dans *De la guerre* (1832), ouvrage classique, Clausewitz présente son point de vue de la guerre et réfléchit à la nature de celle-ci. Sa réflexion philosophique célèbre « [la] guerre n'est que la simple continuation de la politique par d'autres moyens » a cependant longtemps été critiquée pour son manque de perspective. Dans *Fields without honour: Contemporary war as global enforcement* (2010), Alessandro Dal Lago exprime une perspective foucauldienne de la guerre et récupère par le fait même les réflexions de Foucault. Pour Foucault, la politique est la continuation de la guerre à travers d'autres moyens et non le contraire. Ce renversement de la posture classique de Clausewitz vient interpréter la société comme un environnement en état constant de guerre latente entre divers groupes sociaux. Comme le dit Lago, "today it is impossible to assume a clear separation between internal and external policy" (Lago, 2010 : 23), comme dans *Metal Gear Solid V* à partir du deuxième chapitre quand la guerre se déclare à l'intérieur de Diamond Dogs comme à l'extérieur; que ce soit dans leurs rangs ou sur les champs de bataille, les Diamond Dogs recherchent les soldats ennemis et sont prêts à tout pour les exterminer. Pour Lago, il faudrait concevoir davantage la société comme un environnement entièrement défini par les guerres (internes et externes) et par la politique (Lago, 2010 : 23). Réfléchir à la société de la sorte nous permet de dépasser la réflexion humaine traditionnelle et stagnante qui tend à percevoir la guerre comme une anomalie ou comme une déviation du bon chemin, comme si la guerre n'était rien de plus qu'une pulsion archaïque sauvage et incompréhensible (Lago, 2010 : 24). Selon la perspective kojimienne, le conflit se situe partout. Seulement dans *The Phantom Pain*, Big Boss ordonne la torture (afin d'en tirer des confessions) de deux de ses plus importants camarades : Huey Emmerich, le chef scientifique de Diamond Dogs, et Quiet, la tireuse d'élite qui accompagne occasionnellement Big Boss sur les champs de bataille. La méfiance règne et il est nécessaire de mettre des mesures en place (comme empêcher tout contact avec d'autres Diamond Dogs) pour que des traîtres supposés comme ceux-ci ne se fassent pas tuer par leurs collègues aliénés. La guerre est la seule réalité politique et interindividuelle que connaissent les personnages de *Metal Gear Solid V*. Dans la cassette *Paz's 6th Diary Entry* se trouvant dans *Ground Zeroes*, ladite Paz partage ses impressions d'une

conversation échangée en privé avec un Big Boss affirmant que "[fighting] is the only thing I understand. But that does not mean I have got a grudge against those who believe in peace. I am not one of them, and I do not believe in peace. Conflict is in man's nature." (Konami Digital Entertainment, 2014) Dans l'univers de *Metal Gear Solid V*, le monde ne connaît pas d'état de paix. La guerre est permanente, constante. Le joueur ne fait que prendre part à des guerres qu'il ne peut jamais achever puisqu'il n'est qu'un simple contractuel. Aussi, le jeu ne comporte aucune véritable conclusion : le chapitre deux n'achève jamais l'errance qui l'initie, laissant Big Boss dans un monde vidé de tout objectif (bien que les joueurs de la série savent que Big Boss est destiné à affronter les Patriots et Solid Snake dans le futur, cette situation n'a pas lieu dans *Metal Gear Solid V*). La guerre ne fait que se continuer autre part. Les victimes de la paranoïa des Diamond Dogs, Emmerich et Quiet, finissent par quitter l'entreprise, mais d'autres victimes les remplaceront certainement en tant que boucs émissaires de la société aliénée qui les a recueillis. La guerre n'est pas anomalie, mais normalité. Les situations conflictuelles ne font que mener à davantage de souffrances laissant derrière elles une amère douleur fantôme de regret suite à la disparition de plus en plus de personnages, y compris Skull Face dont le manque se fait toujours sentir davantage.

On pourrait facilement accuser Big Boss de participer activement à la création de son propre environnement conflictuel par les actions qu'il ordonne et autorise en tant que chef de Diamond Dogs. Sur bien des points, Diamond Dogs ressemble d'ailleurs étonnamment à une microsociété fasciste dont Big Boss serait le chef suprême. Il faut comprendre que le fascisme est davantage qu'un système politique. En introduction au livre *Deleuze & Fascism : Security : War : Aesthetics* (2013) recueillant les textes de nombreux auteurs étudiant le fascisme (selon une conception deleuzoguattarienne, surtout), Brad Evans et Julian Reid nous expliquent leur conception selon laquelle "fascism[...] must be understood as something elementary not just to political life, but life as such. Relations, fundamentally understood, in all their endless variations simply are fascist." (Evans et Reid, 2013 : 1) La définition politique du fascisme s'élargit ici afin de représenter un désir d'imposition de pouvoir et de contrôle social, un désir plus inconscient que ce qu'on pourrait croire selon eux. Deleuze et Guattari, chez lesquels cette conception du fascisme a été empruntée, diraient même que c'est « une puissance micropolitique ou moléculaire qui rend le fascisme dangereux, parce que c'est un mouvement de masse : un corps cancéreux plutôt qu'un organisme totalitaire. » (Deleuze et Guattari, 1980 : 262) En d'autres mots, le désir

fascisant, bien que latent, est plus incrusté dans l'individu moyen que ce qu'on pourrait croire; à cause de cela, des mouvements de masse peuvent se déclencher pour former des regroupements fascistes à plus ou moins grande échelle. « C'est trop facile d'être anti-fasciste au niveau molaire, sans voir le fasciste qu'on est soi-même, qu'on entretient et nourrit, qu'on chérit soi-même, avec des molécules personnelles et collectives. » (Deleuze et Guattari, 1980 : 262) La présence de ce désir fait conclure à Deleuze et à Guattari que les masses ne sont pas trompées lorsqu'elles acceptent un modèle social fasciste. Todd May est du même avis lorsqu'il affirme que "[we] do not, or at least very few of us, think anything we desire is fascistic[...] It arises not because we desire fascism but because what we desire is fascistic; it arises not because we desire fascism but because what we believe is fascistic." (May, 2013 : 26) Enfin, dans *Fascism, France and film* (2010), Ruth Kitchen nous invite à concevoir le fascisme (toujours selon une perspective deleuzienne) comme un mouvement dynamique et révolutionnaire capable d'infecter idéologiquement de nouveaux adhérents par ses promesses. Comme dans le cas de la guerre, « [it] creatively exploits the desire for reterritorialization by redrawing boundaries and difference for new political purpose. » (Kitchen, 2010 : 182)

À la lumière de cette conception du fascisme, Big Boss devient un tout autre personnage. Comme il a été expliqué plus tôt lorsque nous avons parlé de son discours fondateur d'Outer Heaven, l'objectif ultime de Big Boss est de créer une nation de soldats. Pour rejoindre Diamond Dogs (ou Outer Heaven) dans *The Phantom Pain*, les soldats doivent renoncer à leur patrie et s'abandonner à l'idéologie politique et économique de Big Boss. Ils doivent donc accepter de vivre au sein d'une nation perpétuellement en guerre et dont la seule source de revenus est également la guerre. De plus, le seul chef de cette nation est Big Boss lui-même, ultime représentant de la justice et de l'ordre qui se réserve le droit de renvoyer quiconque de Diamond Dogs pour n'importe quelle raison (un pouvoir d'ailleurs donné par extension au joueur, lequel peut vérifier la liste de soldats de Diamond Dogs et renvoyer n'importe qui à l'exception d'une poignée de personnages trop importants pour l'histoire). Bien que Big Boss recrute un bon nombre de soldats volontaires quotidiennement, une grande partie de son armée est recrutée à travers des moyens coercitifs. En cours de mission, il est possible de capturer des soldats ennemis pour ensuite les faire enfermer dans les installations de Diamond Dogs. Certains soldats choisissent rapidement de se joindre à Diamond Dogs, mais tous ceux qui refusent demeurent enfermés jusqu'à ce qu'ils acceptent finalement de joindre l'entreprise. Ce

processus demeure relativement invisible, mais à l'occasion le joueur reçoit des notifications selon lesquelles des recrues ont été « convaincues » de se joindre à Diamond Dogs. Aucun détail supplémentaire n'est donné. Que ce soit grâce à la torture ou au lavage de cerveau, Big Boss réussit tôt ou tard à pousser toute cible de son choix à se joindre à ses idées révolutionnaires. Bien entendu, Big Boss ne se reconnaîtrait cependant pas à travers le terme de fasciste. Au contraire, il croit libérer les soldats de leurs ancrages nationaux pervers. Ayant combattu toute sa vie, il ne croit plus en la notion de paix; parmi l'armée états-unienne avec laquelle il a évolué avant d'obtenir le titre honorifique de Big Boss, il n'a jamais connu autre chose que la discipline et l'ordre militaire non plus. Bien qu'il ait renié sa patrie, Big Boss recrée le seul environnement qu'il connaisse à travers Diamond Dogs. Il crée un environnement d'ordre et de contrôle parfait où les ordres doivent être obéis, un environnement pour et par le conflit. Non seulement cela, Big Boss va également agréer à l'environnement de peur de Diamond Dogs en permettant à Miller de lancer une recherche permanente au traître, ce qui créera une atmosphère continue de méfiance interindividuelle.

Le cas du bannissement du docteur Huey Emmerich est une excellente manifestation du fascisme interne de Diamond Dogs. Emmerich est soupçonné d'avoir trahi Militaires Sans Frontières lors des événements de *Ground Zeroes* en permettant l'attaque ennemie qui a entièrement détruit l'entreprise. Malgré toutes les tentatives de Miller de récolter des preuves contre Emmerich afin de l'accuser de ce crime parmi tant d'autres qu'il aurait commis dans *The Phantom Pain*, il demeure impossible de l'inculper de la moindre trahison. Après une succession d'accidents suspects bouleversant Diamond Dogs et causant la mort de multiples soldats, la colère générale des soldats pointe de plus en plus vers Huey. Sans preuve définitive contre aucun de ses crimes supposés, on l'emprisonne et on l'accuse de chaque accident inexplicable et suspect étant survenu contre les intérêts de Big Boss et de son entreprise dans *Ground Zeroes* et dans *The Phantom Pain* (Big Boss, ironiquement, garde un rôle distant et se contente de dire qu'il souhaite des preuves avant de faire quoi que ce soit). Lors d'un événement se déroulant tardivement dans le chapitre deux, Miller trouve un enregistrement audio de la mort de la femme d'Emmerich. Dans la cassette en question, prisonnière dans un lieu où elle aurait pu s'enfermer par elle-même, elle supplie Emmerich de lui venir en aide. Après un certain temps, elle meurt de faim. La bande audio ne confirme pas la présence d'Emmerich lors des événements et ne confirme pas non plus qu'Emmerich aurait pu l'entendre à partir d'où elle se trouvait. Selon la

version d'Emmerich, "[it] was suicide" (Konami Digital Entertainment, 2015).

Ces révélations se déroulant toutes lors d'un procès illégitime tenu par les membres de Diamond Dogs, Emmerich n'aura jamais le temps d'expliquer davantage sa version des faits sous le chahut provoqué par les soldats hurlant et exigeant son exécution. Dans la société fasciste, les notions d'intériorité et d'extériorité au noyau social sont essentielles au discours social et la complicité de chaque citoyen est nécessaire pour identifier les intrus. Les identités (politiques *et* sociales) se construisent à partir d'idées d'appartenance ou d'exclusion (Kitchen, 2010 : 174). Sans preuve concrète du moindre crime, la microsociété que représente Diamond Dogs tente de réinterpréter le statut de « citoyen » symbolique d'Emmerich. Dans la cassette *Questioning Huey [6]*, Emmerich se fait escorter jusqu'à une cellule improvisée sous les hurlements, les insultes et les menaces de mort de ses collègues. Poussé à bout par la peur, il crie : "Stop! This is insane. You have no evidence whatsoever[...] You talk big about being a nation unto yourselves. But from the outside, you're just thugs, rebels, a militia, terrorists, an unhinged threat to society. You're nothing but a bunch of psychopaths!" (Konami Digital Entertainment, 2015) Suite à ce cri de panique, tous les soldats se taisent et, après un moment de silence, Miller s'exclame : "You're...? So you're not with us? [...] I thought we were on the same side. That's too bad." (Konami Digital Entertainment, 2015) À ce moment, Emmerich se confirme accidentellement comme intrus et se fait immédiatement exclure de la société. On l'enferme et on le prive de tout droit de parole avant son procès, lequel prendra l'allure d'une humiliation publique servant à déverser toute la haine des mercenaires de Diamond Dogs à son endroit. Kitchen parle d'ailleurs de l'"humiliation as a social differentiator in movements of mass destruction" (Kitchen, 2010 : 183). Par l'humiliation, la société fasciste parvient à exclure ses membres potentiellement dangereux en plus de justifier son existence, son discours dominant et sa situation politique globale, le tout grâce à une cérémonie de blâme collectif.

En reprenant la notion du bouc émissaire de René Girard, Kitchen explique que choisir une victime pour subir l'humiliation publique permet à la société de se sauver elle-même en enfermant tous ses maux à l'intérieur d'un même vaisseau que la société se chargera de détruire. Les crimes et les péchés portés par le vaisseau disparaissent avec lui, ce qui permet à la société de regagner un état de paix temporaire. Les individus auparavant divisés par l'isolation, la paranoïa, la violence et le protectionnisme s'unissent grâce à l'assaut dirigé contre un même citoyen qui se fait dès lors attribuer le statut d'ennemi

(Kitchen, 2010 : 185). Emmerich, porteur de tous les malheurs de Diamond Dogs, permet le retour à l'ordre social grâce à son sacrifice. Après sa disparition, la recherche aux traîtres disparaît. La méfiance est mise de côté jusqu'à ce qu'un nouveau bouc émissaire devienne nécessaire pour restaurer la paix.

Il n'est pas anodin qu'Emmerich soit celui qui semble le mieux comprendre la véritable nature de l'ordre social de Diamond Dogs. À travers la cassette *Questioning Huey [6]*, même une fois enfermé dans sa cellule il continue de parler et de réfléchir à haute voix. "You wanted something to cling to! To prove you deserve to be alive! [...] You wanted to forget the death. Your sins... So you'd cling on to dogs, or wolves or even Big Boss. Big Boss is the same, isn't he? Every one of you is alone. That's why you suspect your own." (Konami Digital Entertainment, 2015) Deleuze et Guattari énumèrent quatre dangers pour un système politique tel que le fascisme : la Peur, la Clarté, le Pouvoir et le Dégout. Par sa compréhension des défauts du système sociétal de Diamond Dogs, lequel se base sur l'isolement de ses membres dans un contexte belligérant continu, Emmerich ébranle les fondements de l'ordre social. Ceci représente le danger de la Clarté, le danger de reconnaître les défauts et les failles de la structure sociale. Avec le départ d'Emmerich, le danger de la Peur disparaît grâce au retour à une période de sécurité et de stabilité, le bouc émissaire ayant été désigné comme l'unique responsable de tous les problèmes de Diamond Dogs. Le Pouvoir représente le danger lié à la direction du système et provient donc des éléments directeurs, lesquels peuvent faire s'écrouler le système s'ils abusent de leur pouvoir ou s'ils deviennent trop avares et perdent leur connexion avec la réalité. Il s'agit donc davantage d'un danger réalisable par Big Boss plutôt que par Emmerich, mais, puisque Big Boss ne donne que peu d'ordres dans *The Phantom Pain* et demeure essentiellement statique émotionnellement par rapport à son entourage, il n'a que peu d'occasions de faire s'écrouler le système par divers abus. Cependant, la chute de Militaires Sans Frontières à la fin de *Ground Zeroes* pourrait certainement être interprétée comme une dérive de Pouvoir. La compagnie Militaires Sans Frontières a été infiltrée et détruite à cause de plusieurs rumeurs internationales selon lesquelles elle aurait eu en sa possession une bombe nucléaire. Si la compagnie de Big Boss n'avait pas obtenu (sous ses ordres) une arme d'une telle puissance, elle n'aurait peut-être jamais été détruite. Finalement, Deleuze et Guattari observent un paradoxe autodestructeur dans le quatrième danger du fascisme, le Dégout.

Et quand le fascisme se construit un État totalitaire, ce n'est pas au sens où une armée d'État prend le pouvoir, mais au contraire au sens où une machine de guerre s'empare de l'État. Une remarque bizarre de Virilio nous met sur la voie : dans le fascisme, l'État est beaucoup moins totalitaire qu'il n'est suicidaire. Il y a dans le fascisme un nihilisme réalisé. (Deleuze et Guattari, 1980 : 281)

Diamond Dogs est peut-être le parachèvement du nihilisme. En tant que nation, Diamond Dogs n'est constituée que de soldats dont la seule activité est le combat. Chacun doit combattre. En voix hors champ, Miller songe même à la fin du trentième épisode que “[we] hold our rifles in missing hands. We stand tall on missing legs. We stride forward on the bones of our fallen. Then, and only then, are we alive.” (Konami Digital Entertainment, 2015) Diamond Dogs concrétise le concept d'une nation de la mort. L'acceptation de la mort et de l'existence suicidaire est telle que lorsque les soldats de Diamond Dogs meurent au combat, ce qui arrive de nombreuses fois en cours de partie, le joueur ne fait que recevoir quelques notifications suite auxquelles il n'a qu'à recapturer de nouveaux soldats pour remplacer les anciens.

De *Ground Zeroes* à *The Phantom Pain*, Big Boss, puisqu'il ne connaît que le modèle de vie militaire, prend de nombreuses décisions qui recréent un modèle social fasciste de Militaires Sans Frontières jusqu'à Diamond Dogs. Ses mercenaires se méfient les uns des autres, partent à la recherche de fantômes et finissent par sacrifier les leurs sans la moindre preuve. Le groupe se déchire de l'intérieur, accepte passivement le destin suicidaire du soldat et avance tranquillement vers sa propre perte, comme dans le cas de Militaires Sans Frontières qui est déjà de l'histoire ancienne au début de *The Phantom Pain*. De plus, les joueurs de la série *Metal Gear Solid* savent que le destin de Diamond Dogs (sous le nom définitif de Outer Heaven quelques années après *The Phantom Pain*) sera de périr dans *Metal Gear* en 1995 aux mains du fils de Big Boss, Solid Snake, ce qui boucle le destin autodestructeur de Big Boss.

Metal Gear Solid V ne fait pas qu'utiliser son récit pour transmettre sa critique de l'environnement militaire fasciste; il emploie également un impressionnant réseau de références littéraires dont principalement *Moby Dick*, *Les enfants terribles* et *1984*. Malgré la disparité apparente des sujets de ces livres, un point commun central les unit à la définition deleuzoguattarien du fascisme : dans chacun, un désir de domination autodestructeur, pulsion fasciste inconsciente par excellence, conduit à la perte des personnages.

Moby Dick, écrit par Herman Melville en 1851, est un classique incontournable de la culture états-unienne dont l'inclusion dans *The Phantom Pain* demeure relativement subtile. Ishmael, un homme souhaitant combattre son spleen, s'engage dans le baleinier Pequoq au service du capitaine Ahab. Aveuglé par sa haine envers la terrible baleine blanche Moby Dick qui lui a arraché sa jambe, Ahab dévie peu à peu son équipage de leur travail officiel de pêche à la baleine afin de les amener avec lui en quête de vengeance dans l'objectif de tuer Moby Dick. Le lien le plus évident entre *Metal Gear Solid V* et *Moby Dick* se situe à travers le choix de certains noms de code tels que Pequod (le nom du pilote d'hélicoptère qui extrait Big Boss de chacune de ses missions) et Ahab (le nom de code que Pequoq utilise pour communiquer avec Big Boss en cours de mission). Le second lien le plus évident se situe dans la campagne publicitaire de *Metal Gear Solid V*. Initialement, *The Phantom Pain* n'avait ni été révélé comme le prochain *Metal Gear Solid*, ni été annoncé par Kojima ou Kojima Productions; Kojima Productions, sous l'identité d'une fausse équipe du nom de Moby Dick Studio lors des Spike Video Game Awards le sept décembre 2012, a d'abord révélé *The Phantom Pain* en tant que jeu indépendant développé par une équipe inconnue. La stratégie publicitaire a su attirer beaucoup d'attention. Dans *Moby Dick*, la capitaine Ahab conduit la quasi-totalité de son équipage au suicide dans une quête de vengeance dirigée contre un animal qui ne lui veut vraisemblablement aucun mal et dont la seule volonté est d'assurer sa propre protection. Même lors de l'assaut fatidique contre Moby Dick, le bras droit du capitaine, Starbuck, tente de nouveau de lui ouvrir les yeux : "See! Moby Dick seeks thee not. It is thou, thou, that madly seekest him!" (Melville, 2014 : 555) La colère vengeresse d'Ahab, "worse than devil's madness" (Melville, 2014 : 548), ne connaît aucun apaisement de tout le récit et conduit à la mort du capitaine lors de son affrontement final avec Moby Dick. Son équipage, jusqu'à la toute fin "[like] machines [that] dumbly moved about the deck, ever conscious that the old man's despot eye was on them" (Melville, 2014 : 523), ne se révolte jamais contre leur capitaine aveuglé par la haine. À l'exception du protagoniste Ishmael, la totalité de l'équipage meurt lors de l'attaque suicidaire contre Moby Dick. Ahab, comme Big Boss, ne vit que pour sa quête de vengeance. Là où le vieux capitaine échoue, Big Boss parvient par contre à débarrasser le monde de Skull Face; cela ne veut cependant pas signifier qu'il conduit moins ses hommes à leur mort qu'Ahab. Le joueur, en tant que Big Boss, reçoit régulièrement des rapports de décès de soldats de Diamond Dogs qu'il envoie lui-même au combat. Comme Ahab, Big Boss laisse sa haine le dominer et conduit ses hommes à un

désastre inévitable. Militaires Sans Frontières se fait détruire dans *Ground Zeroes* et Diamond Dogs aussi sera détruit plusieurs années après *The Phantom Pain* dans le premier *Metal Gear*. Big Boss conduit ses hommes au désastre à travers un périple continu d'affrontements. La domination hiérarchique chez Diamond Dogs ne permet aucune résistance à l'autorité. En tant que référence intermédiaire, *Moby Dick* sert des fins prophétiques et annonce la fin d'une entreprise que le joueur sait déjà condamnée à cause des pulsions fascistes autodestructrices qui émanent de la quête de Big Boss.

Les enfants terribles, roman paru sous la plume de Jean Cocteau en 1929, raconte la vie et la mort de Paul et d'Élisabeth, un frère et une sœur qui, bien qu'ils atteignent physiquement l'âge adulte, ne semblent jamais vieillir. L'amour fraternel particulier qui les unit finit par provoquer leur perte à tous deux. « Les enfants terribles » (en français dans toutes les langues traduites de la série *Metal Gear Solid*) est également le nom du projet de clonage que Big Boss subit contre son gré au début des années 70, projet duquel naissent deux clones connus sous les noms de David et Eli. Eli est un personnage prépondérant dans *The Phantom Pain* et le groupe d'enfants soldats qu'il mène donne une bien différente signification à l'expression « enfants terribles ». Dans le récit de Cocteau, la domination prend la forme d'un amour aussi puissant que fatal au sein d'une relation familiale étonnamment cimentée par le conflit « ludique » (frère et sœur s'affectionnent autant qu'ils s'entre-déchirent et se combattent sans cesse par pur plaisir). Élisabeth aime ceci dit beaucoup plus passionnément son frère Paul que lui ne l'aime et, en grandissant, « [elle] qui, jadis, agissait avec des armes garçonnières [pour dominer son frère par le jeu], se replia vers les ressources d'une nature féminine toute neuve et prête à servir » (Cocteau, 2014 : 54) afin de continuer de jouer avec lui. Paul, lui, est davantage épris d'amour pour Dargelos, un ami qu'il admirait enfant et qu'il continue d'idolâtrer sa vie durant à travers « un mal vague, intense, contre lequel il n'existe aucun remède, un désir chaste sans sexe et sans but » (Cocteau, 2014 : 11) qui s'approche davantage de l'admiration religieuse que de l'affection. Sa passion inavouée conduit plus tard Paul à aimer Agathe, une amie d'Élisabeth ressemblant à Dargelos. Élisabeth, ne supportant pas que son frère quitte leur foyer pour aller vivre avec une autre femme, décide de convaincre Paul de ne pas marier Agathe. Ce geste conduit Paul au suicide et pousse à son tour Élisabeth à s'enlever la vie. Le ton tragique du livre dévoile une domination autodestructrice qui conduit au malheur et à la destruction des amours entre les personnages principaux. Les passions sont manipulées, détournées. Dans *The Phantom Pain*, un processus similaire de détournement

des passions est encouru par les nouvelles recrues de Diamond Dogs quand celles-ci sont conduites à trahir leur nation au profit de Diamond Dogs. Par exemple, dans une cinématique de *The Phantom Pain*, Revolver Ocelot affirme que Quiet trahit Skull Face pour rejoindre Diamond Dogs parce qu'elle est "in love with the legend" (Konami Digital Entertainment, 2015) qu'est Big Boss. Revolver Ocelot spécifie du même coup qu'il "was the same way once" (Konami Digital Entertainment, 2015). Ces deux personnages mourront d'ailleurs pour leur amour envers Big Boss. Quiet se sacrifiera au combat en 1984 pour sauver Big Boss lors de l'épisode 45 de *The Phantom Pain* et Ocelot périra au combat presque trois décennies plus tard dans *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008) dans l'espoir que sa mort serve à concrétiser le rêve d'Outer Heaven de Big Boss. Véritable figure religieuse, Big Boss gouverne le conflit incessant qui permet la survie autodestructrice des Diamond Dogs comme Dargelos sert de pulsion activatrice et fatale à la vie d'isolation et d'affrontements interminables de Paul et d'Élisabeth. Mentionnons qu'au début des *Enfants terribles*, Dargelos lance une boule de neige à Paul et le blesse. Cette blessure le force à rester chez lui et débutera une longue période d'isolation qui conduira le frère et la sœur à un affrontement fatal. Big Boss est le Dargelos déclencheur qui attaque et capture des soldats ennemis afin de les forcer à se joindre à la vie de belligérance de Diamond Dogs comme Dargelos prive Paul et Élisabeth du futur qui leur était destiné en prenant figurativement possession de leur situation relationnelle lors de cette attaque à la boule de neige (même si, bien sûr, Dargelos, contrairement à Big Boss, ne pouvait pas se douter que son geste entraînerait de tels événements dans la vie de son ami). Les enfants terribles de *Metal Gear Solid V* ne sont donc pas que Eli et David; ce sont la totalité des « enfants » Diamond Dogs de Big Boss, lesquels vivent dans une microsociété fasciste éternellement conflictuelle et isolée du monde normal (contrairement à un soldat régulier pour lequel le foyer n'est pas une société militaire privée éternellement mobilisée) exactement comme Élisabeth et Paul sont parvenus à se créer leur propre univers à part de la société, un « mythe » (Cocteau, 2014 : 55) qui n'appartient qu'à eux.

La plus évidente et peut-être la plus importante des œuvres littéraires ayant inspiré *Metal Gear Solid V*, surtout selon une perspective analytique fasciste, demeure cependant *1984*. Peu de choses peuvent encore être dites sur *1984*. Paru en 1949 et écrit par George Orwell, ce livre est devenu un classique sans fin ayant inspiré nombre de livres, de films, de jeux vidéo, etc. *1984* raconte l'histoire de Winston Smith, un membre du Parti gouvernant le territoire entier de l'Océania sous l'œil vigilant de Big Brother, un chef dont

on ne peut pas même pas confirmer l'existence. Tous les membres du Parti sont sous surveillance constante et le moindre geste considéré dangereux pour la sécurité du Parti est punissable par la mort. Parmi ces gestes jugés dangereux, on dénombre, entre autres, le vagabondage sexuel et la lecture de livres interdits. Winston Smith, incapable de vivre dans un monde aussi fade où la liberté (intellectuelle et relationnelle) n'existent plus, décide de se révolter. Le Parti, immuable, ne faiblit jamais au cours du récit et toute rébellion de Winston demeure parfaitement inutile en plus de le conduire à sa propre mort. *1984* nous présente un monde où les citoyens de la classe moyenne (les membres du Parti extérieur comme Winston) doivent s'hypnotiser eux-mêmes par la doublepensée pour se convaincre de la perfection de leur gouvernement s'ils souhaitent survivre à la surveillance constante et stricte de la société. Les rebelles tels que Winston qui ne souhaitent pas se conformer aux valeurs sociales se font torturer par le Parti jusqu'à ce qu'ils se plient à sa volonté et se mettent à aimer Big Brother. C'est d'abord à travers de nombreuses références intermédiaires à *1984* que *The Phantom Pain*, lequel se déroule d'ailleurs en 1984, dévoile l'inspiration qu'a représentée la création d'Orwell. Dans un premier temps, on peut mentionner la présence de multiples affiches "BIG BOSS IS WATCHING YOU" (référence aux affiches "BIG BROTHER IS WATCHING YOU" du livre) dans la base principale de Diamond Dogs, lesquelles se font installer dès le début du deuxième chapitre lorsque la recherche aux traîtres débute. Un autre lien est le parallèle entre Big Brother et Big Boss, tous deux occupant le rôle de chefs immuables tenant un pouvoir suprême et indiscutable au sein de leurs sociétés respectives. On peut aussi parler de la salle 101 (*Room 101*), une pièce servant à la torture dans *1984* ainsi que dans *The Phantom Pain*. Enfin, certains personnages comme Revolver Ocelot dans la piste « Doublethink » de la cassette *Truth Records* font directement référence à des éléments de l'univers orwellien. Dans « Doublethink », Revolver Ocelot explique comment il emploie la méthode de la doublepensée, technique de manipulation psychique orwellienne permettant de se faire croire à n'importe quelle contradiction logique, pour se convaincre de deux réalités paradoxales.

D'un point de vue scénaristique, on voit également de nombreuses similitudes entre le pouvoir exercé par Big Boss et celui exercé par Big Brother. Comme le Parti, Diamond Dogs capture les dissidents et les convertit par la force si nécessaire. Infiniment militarisée et perpétuellement en guerre comme l'Océania dans laquelle vit Winston, l'entreprise Diamond Dogs ne permet aucune désobéissance, laquelle demeure invisible ou même

inexistante. Ceux qui sont soupçonnés d'être un danger pour l'ordre social, tels que Quiet, Emmerich et Winston, sont torturés sans la moindre hésitation. Big Boss impose sa volonté par la force et, comme Big Brother, convainc ses opposants de l'aimer (pensons notamment à l'amour que Quiet et Revolver Ocelot ressentent pour lui). Dans *1984*, un "Party member is expected to have no private emotions and no respites from enthusiasm. He is supposed to live in a continuous frenzy of hatred of foreign enemies and internal traitors [...] and self-abasement before the power and wisdom of the Party." (Orwell, 2008 : 220) Si l'on modifie "foreign enemies" par "Big Boss' enemies", une telle définition rejoint parfaitement la description de ce qu'on pourrait s'attendre d'un soldat de Diamond Dogs. Un bon Diamond Dog doit détester les ennemis de Big Boss et doit continuellement faire de son mieux pour l'intérêt de sa nation et de son activité principale, la guerre. D'un point de vue social et structurel, le Parti et Diamond Dogs possèdent donc des bases très similaires qui renvoient aux mêmes idées de domination fasciste.

Une distinction primordiale existe néanmoins entre le Parti et les Diamond Dogs : là où l'objectif ultime du Parti est d'obtenir une domination complète du pouvoir global, de l'argent et des émotions humaines, Diamond Dogs, comme toute entreprise, ne souhaite que s'enrichir et se développer, le tout sans conquête mondiale en perspective. Spécifions néanmoins que l'un des nombreux outils utilisés par le Parti pour parvenir à ses fins de conquête est le novlangue, la langue officielle de l'Océania. Syme, l'ami de Winston travaillant au perfectionnement de cette langue artificiellement créée, s'étonne en cours de récit que Winston ne comprenne pas l'intérêt du novlangue : "Don't you see that the whole aim of Newspeak is to narrow the range of thought? In the end we shall make thoughtcrime literally impossible, because there will be no words in which to express it." (Orwell, 2008 : 55) En réduisant la capacité de penser, le Parti souhaite empêcher toute dissidence future, un plan déjà bien entamé en ce 1984 fictif. Si Big Boss ne souhaite pas conquérir le monde, il protège par contre la domination mondiale de l'anglais grâce à sa quête de vengeance contre Skull Face dont l'objectif est la destruction de l'anglais. En protégeant l'anglais, Big Boss permet la survie du novlangue de son propre monde, une langue parasitaire capable d'écraser l'identité de diverses cultures. Kojima utilise ici le parallèle avec le novlangue de *1984* afin de renforcer la valeur symbolique de la langue anglaise en tant que langue parasitaire et destructrice.

1984 et *Metal Gear Solid V* présentent des exemples parfaits de systèmes fascistes autodestructeurs bien que l'autodestruction dépeinte dans *1984* affecte davantage les

membres de la société que la structure sociale elle-même contrairement à ce qu'on s'aperçoit dans *Metal Gear Solid V* par la fragilité relative des entreprises de Big Boss (toute compagnie de Big Boss est condamnée à être détruite à travers les différents volets de la série *Metal Gear Solid*). Le parallèle tracé par Kojima entre la société dystopique de 1984 et la réalité dépeinte dans *Metal Gear Solid V* ne laisse que peu de doutes sur les intentions critiques de Kojima, lequel tient à dépeindre sa propre version dystopique de 1984 afin de critiquer le monde dans lequel il se trouve, exactement comme Orwell a voulu le faire jadis. Les éléments les moins réalistes et historiquement crédibles de *Metal Gear Solid V*, soit respectivement l'existence d'un virus tueur d'anglophones et la création avant-guerre froide des sociétés militaires privées grâce aux pulsions anarchiques d'un soldat légendaire, tiennent de la science-fiction et servent à renvoyer le joueur à sa propre réalité par l'entremise de modifications allégoriques de la réalité.

CONCLUSIONS

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes et *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* sont deux jeux vidéo au scénario travaillé. Grâce à une narration significative servant à communiquer une thématique antimilitariste, Hideo Kojima parvient à créer un univers fictif narrativement cohérent qui présente plusieurs dangers politiques et sociaux de la militarisation. Nous avons vu que l'auteur emploie divers procédés pédagogiques afin d'arriver à ses fins. Grâce à une représentation critique du fonctionnement des sociétés militaires privées (malgré que le jeu fictionnalise à l'excès l'origine et la situation historique de celles-ci pour les nécessités scénaristiques d'une insertion dans l'univers de *Metal Gear Solid*) et des sites noirs (par l'entremise d'une présentation à peine fictivement dissimulée du camp de Guantánamo), Hideo Kojima dévoile au joueur des controverses militaires peu connues du grand public et éduque ainsi son propre public tout en l'exposant à un questionnement incessant par rapport aux malaises identitaires provoqués par la mondialisation et la domination linguistique. Kojima critique un vaste panorama de forces dominatrices réelles qui permettent le contrôle dur ou l'asservissement doux de divers peuples. Il utilise le scénario de *Metal Gear Solid V* en tant qu'outil pédagogique sensibilisateur dont l'objectif est de convaincre les joueurs des dangers d'une militarisation excessive. Parallèlement à cette insertion scénaristique de réalités militaires et dominatrices de notre époque, Kojima inclut à même l'histoire du jeu une écrasante

ambiance fasciste. Big Boss impose ainsi à Diamond Dogs un système sociétal basé sur la méfiance et l'obéissance où chacun peut soudainement être sacrifié pour servir l'intérêt de l'ordre en place. Fasciste sans se l'avouer lui-même, Big Boss impose une violence constante à l'intérieur et à l'extérieur de Diamond Dogs, sa microsociété anarchiste qui, ironiquement, recrée le plus controversé des systèmes politiques. Enfin, les deux volets de *Metal Gear Solid V* (dont surtout *The Phantom Pain*) emploient un champ intermédial riche qui, grâce à *1984*, *Moby Dick* et *Les enfants terribles*, développe toujours davantage la critique kojimienne de la domination symboliquement fasciste du militarisme et de la langue anglaise.

CHAPITRE 3

RHÉTORIQUE INTERACTIVE

Malgré leur succès commercial, les jeux vidéo ne sont pas considérés comme une manifestation artistique auprès de la majorité de la population, ce qui n'est pas le cas de la plupart des autres passe-temps culturels populaires tels que le cinéma, la lecture, le théâtre, etc. L'une des raisons d'être de cette perception généralisée se trouve peut-être dans l'idée désuète de ce qui devrait ou non être considéré comme une expérience artistique. Le jeu vidéo fait ainsi face à un problème presque insurmontable; si le jeu se définit par l'interaction d'un utilisateur avec un système de règles données qui délimitent une zone de plaisir à part de la réalité (le cercle magique, comme dirait Huizinga), alors ce sont les règles qui sont en elles-mêmes la manifestation artistique à la base de tout signifiant culturel ludique. Une telle idée est inconcevable pour presque n'importe quel non-ludologue.

Qu'il soit vidéoludique ou non, le jeu se fonde sur un héritage culturel certain qui amène avec lui sa propre vision du monde. Des chercheurs tels que Janet H. Murray croient même qu'avec le temps se développera la notion d'auteur procédural, un nouveau genre d'auteur à mi-chemin entre l'écrivain et le mathématicien. L'objectif de ce créateur serait d'inventer un univers virtuel qui permettrait une certaine liberté au joueur tout en l'encadrant par des contraintes interactives, des règles, qui serviraient à faire du sens de son expérience. Comme nous l'avons vu, *Metal Gear Solid V* est un jeu qui utilise des outils variés afin de transmettre de nombreuses idées à ses joueurs, cependant nous avons jusqu'ici omis d'analyser ce qui est certainement l'outil de transmission le plus important d'un jeu vidéo : l'interaction. Dans ce chapitre, nous verrons par quels moyens *Metal Gear Solid V* tente d'influencer son public à travers la seule expérience ludique. Il sera d'abord question du dialogisme logique que le jeu établit avec le joueur afin de convaincre ce dernier d'adopter une nouvelle vision du monde. Ensuite, nous verrons en quoi l'expérience ludique proposée par Kojima tente de manipuler l'affect des joueurs à travers diverses interactions provocantes.

LOGOS

Dans *Metal Gear Solid V*, Hideo Kojima tente d'influencer le joueur grâce à une exploitation efficace des règles du jeu visant à modifier la logique d'approche habituelle du joueur devant des situations de guerre. Dans *Critical Play : Radical Game Design* (2009), Flanagan s'intéresse aux créations ludiques qui tentent de subvertir le jeu à des fins artistiques et critiques. Pour elle, ce ne sont pas que les jeux vidéo qui peuvent être critiques; elle rappelle d'ailleurs comment le célèbre jeu de table *Monopoly* (1935) est basé sur *The Landlord's Game* (1904), un jeu créé par Elizabeth Magie afin de promouvoir ses idéaux socioéconomiques à l'encontre des monopoles. S'il est vrai que les idéaux à la base de *The Landlord's Game* se sont perdus dans la transition (par « transition », on peut ici entendre « plagiat ») vers *Monopoly*, une version modifiée de *The Landlord's Game* conçue par Charles Brace Darrow, il n'en reste pas moins que *The Landlord's Game* a longtemps été utilisé dans de nombreux milieux scolaires états-uniens par professeurs et étudiants, l'impact éducatif et subversif de ce jeu ayant été fortement admiré dans certains milieux cibles. Le jeu est capable de critiques et peut remettre en question la société qui l'a vu naître au même titre que n'importe quelle œuvre littéraire ou cinématographique. Le jeu doit cependant utiliser des instruments différents avant de parvenir à ses fins. S'inspirant d'un siècle entier d'observations de jeux socialement critiques, Flanagan propose son *critical play game design model*, lequel se veut un modèle de création de jeux socialement et politiquement engagés. Son modèle se divise en sept points qui s'expliquent essentiellement d'eux-mêmes :

1. *Set a design goal/mission statement and values goals.*
2. *Develop rules and constraints that support values.*
3. *Design for many different play styles.*
4. *Develop a playable prototype.*
5. *Play test with diverse audiences.*
6. *Verify values and revise goals.*
7. *Repeat. (Flanagan, 2009 : 257-258)*

Selon Flanagan, les objectifs de partie d'un jeu critique de même que ses règles et contraintes doivent prendre en compte les valeurs qu'il souhaite défendre afin que le jeu puisse se revendiquer « critique ». À notre avis, le premier point du modèle de Flanagan, *set a design goal/mission statement and values goals*, est une étape superflue de toute création ludique critique. Dans le cadre d'un jeu comme dans le cadre d'un roman ou d'un film, la signification que ressort le public de son expérience ne dépend pas de la quête des

protagonistes, mais plutôt du parcours de ces derniers. Bien que l'objectif de quête des personnages d'un récit puisse influencer l'interprétation de leur parcours, la quête la plus insignifiante peut tout de même mener aux développements les plus fascinants. Le deuxième point, *develop rules and constraints that support values*, est peut-être le plus intéressant du modèle et mérite davantage d'attention puisqu'il touche directement à l'essence même du jeu : les règles. Nous proposons donc d'effacer la première étape entièrement afin de faire de la deuxième le nouveau lieu de départ du modèle de Flanagan. Les répercussions de cette recommandation sont nombreuses. En percevant le jeu davantage comme une formule mathématique interactive que comme un récit, il devient possible de considérer l'interaction avec le jeu comme une source réelle de signification. Reléguer au second rang la richesse visuelle ou scénaristique d'un jeu ouvre la voie vers une nouvelle approche interprétative propre à un médium encore très jeune. Dans un jeu vidéo, la quête du joueur devrait donc découler des règles du jeu et non l'inverse si le créateur dudit jeu souhaite que l'expérience vécue par le public profite au maximum des atouts computationnels du médium, une idée d'ailleurs farouchement défendue par Ian Bogost.

En écrivant *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* (2008) et *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2010), Ian Bogost avait comme objectif d'encourager les critiques et les joueurs à analyser et à comprendre le contenu expressif et argumentaire des jeux vidéo. Au sein de l'expérience ludique en soi, Bogost dénombre trois types de « rhétoriques » qui servent à communiquer avec le joueur : les rhétoriques verbales, les rhétoriques visuelles et les rhétoriques procédurales. Les rhétoriques verbales utilisent le discours direct pour communiquer avec les joueurs, ce qui est similaire au poème, au roman et aux émissions radiophoniques qui ne profitent que de paroles (ou de sons) pour transmettre de l'information. Dans l'univers vidéoludique, les rhétoriques verbales sont rarement employées à leur plein potentiel puisque le texte est rarement la source principale d'informations utilisée par le joueur afin de comprendre son environnement et interagir avec celui-ci. L'une des seules exceptions de cette réalité se trouve dans le genre vidéoludique du *visual novel* (particulièrement populaire au Japon). Celui-ci se base sur le texte et n'utilise des images que pour représenter les personnages principaux du récit ainsi que certaines scènes importantes. Les rhétoriques visuelles, elles, utilisent l'image afin de représenter le monde du jeu. La majorité des jeux vidéo sur le marché sont de très bons exemples de ce type de représentation vu l'importance du visuel

afin de comprendre et interagir avec le jeu, néanmoins peu de jeux tentent de développer une « rhétorique » à proprement dit, se contentant la plupart du temps d'employer de beaux environnements afin de conquérir le public. Les rhétoriques procédurales, elles, sont l'élément phare des théories de Bogost. Dans *Unit Operations*, Bogost définit ce qu'il nomme les opérations unitaires (traduction libre de *unit operations*) comme des opérations logiques servant de fondement à diverses manifestations systémiques généralement computationnelles. C'est dans *Persuasive Games* en particulier que Bogost emploie la logique des opérations unitaires afin de développer une nouvelle théorie, la *procedural rhetoric* (que nous traduisons par « rhétorique procédurale »). En quelques mots, Bogost définit en début de livre ce qu'il entend par rhétorique procédurale. “*Procedurality* refers to a way of creating, explaining, or understanding processes. *Rhetoric* refers to effective and persuasive expression. *Procedural rhetoric*, then, is a practice of persuading through processes in general and computational processes in particular.” (Bogost, 2010 : 3) Développons désormais cette définition.

La rhétorique, s'il faut le rappeler, est apparue lors de la Grèce antique il y a approximativement 2500 ans. Terme retrouvé pour la première fois historiquement dans le *Gorgias* de Platon, la rhétorique se définissait alors comme la science de la persuasion lors de prises de parole publiques. De nos jours, la définition et l'utilisation de la rhétorique se sont élargies. Pour Bogost, la rhétorique se retrouve désormais répartie également dans toute communication médiatique (non plus seulement dans la transmission orale). De plus, toujours selon la perspective du chercheur, elle s'associe à l'idée de communication efficace plutôt qu'à la seule idée de communication persuasive; on dit d'elle qu'elle est efficace si elle parvient à accomplir les objectifs de l'émetteur de toute communication, quel que soit le médium utilisé. La persuasion n'est donc plus le seul objet de la rhétorique. Les peintres et les écrivains, par exemple, poursuivent des objectifs expressifs lors de leur processus de création. S'ils parviennent à créer une œuvre transmettant explicitement ce qu'ils souhaitent, qu'il s'agisse d'un message, d'une idée ou même d'un *pathos*, ils font dès lors preuve d'une rhétorique efficace selon une définition bogostienne. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, la rhétorique, qui nécessite d'être très mobile dans sa recherche d'« efficacité », se prête parfaitement bien à des restrictions systémiques automatiques et apathiques telles que celles qui régissent les jeux vidéo.

Bogost définit les procédures comme étant une méthode convenue et obligatoire d'agir dans un système donné (gouvernemental, social, vidéoludique, etc.). Les procédures

sont parfois si subtilement ancrées dans l'environnement immédiat de l'individu que celui-ci ne se rend compte de leur existence que lorsqu'il souhaite défier l'ordre systémique dans lequel il interagit en tant qu'agent. Elles sont liées plus ou moins directement à une autorité qui impose sa volonté à l'individu et ne peuvent pas être permmissiblement enfreintes. Si l'on prend l'exemple d'un système fermé comme le jeu vidéo dans lequel il est complètement impossible d'agir en dehors du programme (ainsi, dans *Super Mario Bros.*, même le joueur le plus rebelle ne pourra jamais lancer des boules de glace avec Mario puisque cette capacité n'est pas programmée dans le jeu, ce qui la rend complètement impossible à effectuer), les procédures deviennent une fondation structurale extrêmement représentative de la raison d'être du système entier. Par son inflexibilité plus ou moins prononcée ainsi que la logique derrière chacune de ses restrictions imposées aux agissements de l'individu, le système dévoile sa véritable nature. La représentation procédurale, explique Bogost, est le parachèvement d'une forme d'expression symbolique qui emploie les procédures plutôt que le langage afin d'exprimer des idées. Seul un médium capable d'exécuter des procédures computationnelles automatiques (par exemple, l'ordinateur) afin d'interagir avec un utilisateur peut faire preuve de représentation procédurale, laquelle est elle-même nécessaire à l'existence de la rhétorique procédurale. Les politiques de remboursement et le code routier sont deux exemples de procédures fixes qui ne touchent par contre pas à la notion de représentation procédurale puisqu'elles ne cherchent pas à exprimer des idées, désirant plutôt réglementer et ordonner les relations interindividuelles. Ce n'est que depuis quelques décennies que l'être humain a commencé à employer des procédures à des fins représentatives et artistiques (essentiellement à travers le médium vidéoludique jusqu'à présent) en exploitant toujours davantage son rapport à l'interaction computationnelle, ce qui bien sûr n'a pu être rendu possible que grâce à l'apparition de l'ordinateur personnel. La rhétorique procédurale, c'est donc la capacité d'un système à transmettre un message efficace à un individu grâce à la participation de ce dernier à des procédures significatives.

Dans *Metal Gear Solid V*, c'est de prime abord à travers la logique systémique du score que la rhétorique procédurale kojimienne se dévoile. Dans *Ground Zeroes* et *The Phantom Pain*, le joueur contrôle Big Boss alors que ce dernier traverse divers champs de bataille à la poursuite d'objectifs variés, lesquels n'obligent jamais à tuer la moindre créature vivante (les champs de bataille sont parsemés de beaucoup d'animaux) bien que Big Boss soit équipé d'un arsenal redoutable, pouvant même choisir d'amener un char de

combat en mission. S'il le veut, le joueur peut devenir une machine à tuer et massacrer tous les soldats ennemis sur son chemin. Il peut aussi décider d'éviter presque tous les affrontements en se dissimulant afin de ne pas alerter les soldats ennemis de sa présence. À la fin de chaque mission, un score et un rang sont attribués. Le score est chiffré, mais les rangs prennent la forme de lettres (E, D, C, B, A et S, S étant le rang le plus difficile à atteindre et demandant généralement l'accumulation d'un maximum de points dans toutes les catégories du système du score). Bien que tout ce qui a été dit jusqu'ici s'applique autant à *Ground Zeroes* qu'à *The Phantom Pain*, nous mettrons généralement de côté *Ground Zeroes* dans l'analyse qui suit puisque *The Phantom Pain* profite d'un système de pointage plus détaillé qui prend en compte davantage d'actions commises en cours de partie, un approfondissement du système certainement rendu possible grâce à l'année qui sépare la sortie des deux jeux. Puisque *Metal Gear Solid V* est un jeu de tir à la troisième personne, le joueur, dans *The Phantom Pain*, reçoit des points en lien avec la précision de ses tirs (*Accuracy*) ainsi que la quantité d'ennemis neutralisés (*Neutralizations*). Il perd cependant des points s'il se fait toucher par des attaques ennemies (*Hits Taken*). D'autres catégories sont plus surprenantes. Le pointage se montre par exemple très généreux pour la rescousse des prisonniers parfois retenus par les soldats adverses (*Prisoners Rescued*), pour l'évitement de tout combat ouvert avec les forces ennemies (*No Enemy Combat Alerts*) et pour la merci accordée à tous les adversaires (*No Kills*). À la fin de la page de score, il y a d'ailleurs les catégories *Perfect Stealth*, *No Kills* et *No Trace*, lesquelles attribuent un nombre hallucinant de points à ceux qui parviennent à terminer des missions aussi pacifiquement que possible. *No Trace* accorde même automatiquement le rang S à la fin de chaque mission, mais requiert du joueur qu'il n'utilise aucune arme et aucun objet, ce qui exige beaucoup d'ingéniosité et de persévérance.

L'objectif apparent de ce système est de pousser le joueur à faire le choix de son propre désarmement. *Metal Gear Solid V* offre au joueur un arsenal aussi vaste et impressionnant que tout ce dont on peut s'attendre d'un jeu de guerre AAA (il est par exemple possible d'utiliser des armes fixes dévastatrices, des lance-roquettes et des chars d'assaut). Malgré ces opportunités offensives alléchantes dans un contexte de guerre, le système de pointage du jeu tient un propos contre-intuitif; afin d'être le meilleur soldat possible, il faut éviter de combattre, ne jamais tuer le moindre ennemi et même, de préférence, ne jamais entrer en conflit de quelque façon que ce soit avec autrui. À force de jouer et de maîtriser toutes les options que le jeu leur offre, les joueurs finissent de plus en

plus par porter attention à leur score. Certains se donneront dès lors comme objectif d'obtenir le rang S dans toutes les missions. D'autres encore essaieront de se fixer des objectifs semblables à ceux de *Metal Gear Solid V* à travers d'autres jeux afin de se donner de nouveaux défis. La méthode d'enseignement la plus efficace du jeu passe par sa capacité à amener le joueur à répéter et à assimiler une variété d'actions. Or, comme l'affirme Bogost, "reinforcement through gameplay establishes repeat behavior, to which the player/learner adapts" (Bogost, 2010: 236). De nombreux joueurs ne choisiront pas de se conformer à la logique du système de score des deux volets de *Metal Gear Solid V* et accompliront donc leurs missions en laissant derrière eux un immense carnage virtuel, mais beaucoup d'autres feront une habitude de ce que le jeu leur a appris et rechercheront ainsi soit le défi que représente la traversée pacifique d'une zone de guerre vidéoludique, soit le sentiment de ne pas avoir à tuer pour mener à bien leurs objectifs. Que le joueur comprenne ou non l'objectif de pacification du système de score, cela importe peu sur la modification que ce dernier peut opérer sur son comportement puisque, comme le rappelle Bogost en se basant lui-même sur Karl Marx, ne pas comprendre l'idéologie inhérente d'un système n'empêche pas l'individu d'y participer et d'adapter les comportements et les habitudes qui y sont mis de l'avant.

Le système de score de *The Phantom Pain* (et de *Ground Zeroes*, dans un moindre degré) tente de convaincre les joueurs d'adopter une nouvelle approche pacifique sans même que ceux-ci viennent nécessairement à comprendre par quelle voie ils sont encouragés à laisser tomber leur propre liberté d'action. La justification narrative derrière la composition de chaque mission (par exemple secourir un prisonnier pour obtenir des informations ou détruire des chars d'assaut afin de grossir les coffres de Diamond Dogs) importe peu afin de comprendre la rhétorique procédurale à l'œuvre dans le jeu. Comme nous avons dit plus tôt en nous opposant partiellement au modèle de la création du jeu ludique de Flanagan, les objectifs de mission d'un jeu n'ont pas à représenter le moindre engagement auctorial critique si la structure même du jeu reflète procéduralement les valeurs mises en place par l'auteur. Kojima propose au joueur de se convertir à sa vision pacifique du jeu grâce à la valorisation chiffrée de ses actions pacifiques. Maintenant que nous avons établi la base de la logique procédurale qui influence les actions des joueurs dans *Metal Gear Solid V*, il nous faut examiner d'autres systèmes en place.

Il est nécessaire d'expliquer certaines particularités de la jouabilité de *Metal Gear*

Solid V avant d'entrevoir la nature d'autres manifestations systémiques qui viennent décourager le recours à la violence. Dans *Ground Zeroes* et *The Phantom Pain*, comme nous l'avons vu jusqu'ici, le joueur profite d'une liberté impressionnante d'action qui ne se limite pas à de simples interactions belligérantes avec des ennemis lors d'affrontements armés. À la disposition permanente du joueur se trouve le iDroid, un appareil électronique extrêmement performant capable de situer en temps réel Big Boss sur une carte, de notifier le joueur de toute évolution de sa mission et de communiquer en temps réel avec Diamond Dogs afin de demander l'envoi d'alliés ou de soutien aérien par hélicoptère. Big Boss peut également profiter en permanence de la présence d'au moins un allié sur le champ de bataille parmi une sélection limitée : le cheval D-Horse, le chien D-Dog, le robot D-Walker et la tireuse d'élite Quiet. Big Boss peut blesser ou détruire chacun de ses alliés en plus d'augmenter le niveau relationnel avec chacun de ceux-ci (à l'exception de D-Walker). Juste en dessous du score visualisé à la fin de chaque mission se trouve une barre indiquant la qualité de la relation actuelle entretenue entre Big Boss et chacun de ses alliés déployés. Une meilleure relation avec un allié octroie la possibilité d'acheter de meilleurs équipements ou d'enseigner de nouvelles techniques de combat à ce dernier. D'ailleurs, entre chaque mission le joueur peut retourner à la base de Diamond Dogs ou rester dans son hélicoptère afin de gérer son entreprise militaire. Le joueur peut engager des recrues, renvoyer des soldats, gérer les activités du personnel, développer de nouvelles armes, envoyer des troupes au combat aux quatre coins du monde, choisir dans quelle section de Diamond Dogs investir le plus, etc. Sur le champ de bataille et même en sécurité, le joueur a donc à sa disposition une panoplie de choix qui s'offrent à lui afin de faire évoluer Big Boss et Diamond Dogs (bien qu'aucun desdits choix n'influence concrètement le scénario du jeu).

Malgré les possibilités présentes dans *Metal Gear Solid V*, le jeu cadre essentiellement dans un modèle classique de jeu vidéo, ce qui contribue par contre à l'efficacité de sa rhétorique procédurale. Dans son texte *Playing Roles* (2012), Andrew Burn présente le jeu vidéo contemporain comme un héritier indirect de la tradition littéraire orale provenant des poètes antiques. Il explique que le jeu vidéo correspond au modèle narratif oral d'Ong (2002) selon lequel on peut identifier cinq caractéristiques principales de la littérature orale :

1. Les protagonistes sont de grands héros plus grands que nature, stéréotypés et

aisément reconnaissables.

2. Le ton du récit est agonistique et tourne autour de conflits prenant la forme d'affrontements violents.
3. Les séquences narratives s'additionnent et s'empilent au lieu de s'organiser hiérarchiquement.
4. Les récits sont redondants et l'on répète sempiternellement les mêmes événements de diverses manières.
5. La narration est participante et empathique puisque l'auditoire et l'interprète sont immergés dans la narration. L'interprète peut glisser de la troisième à la première personne à volonté, s'identifier au héros ou à une force narrative externe à celui-ci selon ses besoins.

Cette connexion entre la littérature orale et les jeux vidéo est due au fonctionnement de la société capitaliste contemporaine, laquelle force tout produit culturel à capter l'attention du public aussi efficacement que possible afin d'assurer un relatif succès financier (les techniques des grands orateurs antiques s'avèrent encore très efficaces de nos jours afin d'intéresser de larges publics). On constate effectivement que, dans les jeux vidéo populaires, les histoires présentées seront souvent redondantes, les personnages des clichés ambulants, les combats omniprésents, etc. Les jeux contemporains s'identifient aisément aux cinq points d'Ong et il suffit d'appliquer ce modèle à presque n'importe quel jeu du fameux plombier Mario pour s'en apercevoir. Big Boss lui-même s'associe parfaitement bien au premier point en tant que vieux soldat borgne blasé par la guerre. Le cinquième point du modèle, lui, décrit plutôt bien le sentiment vécu par les joueurs de *Metal Gear Solid V*, lesquels enchaînent les missions avec intérêt afin de se glisser dans la peau du soldat légendaire Big Boss et découvrir la suite de son histoire. De la théorie d'Ong, le deuxième, le troisième et le quatrième points sont cependant les plus significatifs pour une étude d'un jeu vidéo AAA puisqu'ils font ensemble état d'une violence récurrente qui ne cesse de se manifester de scène en scène. Ce constat s'applique parfaitement bien à l'abondance des conflits physiques qu'on retrouve dans les jeux vidéo les plus populaires tels que *Metal Gear Solid V*. Contrairement aux jeux non digitaux, les jeux vidéo sont un système fermé dans lequel les joueurs ne peuvent pas faire d'erreurs de règles. Bien que les joueurs peuvent ne pas connaître ni comprendre toutes les actions qu'ils peuvent faire, ils ne pourront jamais faire des gestes qui ne correspondent pas aux règles du système. Ainsi, le joueur qui joue à *Metal Gear Solid V* ne peut pas éviter la violence offerte par le jeu.

Quoi qu'il fasse, le jeu le renvoie sans cesse dans un violent monde militaire. Même si le joueur se donne comme objectif de finir toutes les missions avec le bonus de score *No Trace*, signifiant ainsi qu'il souhaite éviter toute forme de violence et d'agression envers autrui, il ne fait que se positionner en connaissance de cause par rapport à la violence omniprésente du jeu; les soldats ennemis demeurent un danger permanent même pour les joueurs les plus pacifiques. Il est impossible de vaincre la violence de *Metal Gear Solid V*. Au contraire, l'individu ne peut que se faire aspirer par celle-ci s'il souhaite découvrir la suite de l'histoire ou même améliorer son score.

Dans *The Phantom Pain*, l'Heroism et les Demon Points sont deux systèmes de pointage qui s'ajoutent au système de score déjà mentionné. L'Heroism est un pointage cumulatif qui croît après chaque mission et dont l'objectif est de refléter les bonnes actions et la compétence du joueur. Extraire un enfant du champ de bataille, secourir un prisonnier et capturer une base ennemie sont des exemples d'actions qui octroient des points d'Heroism. De l'autre côté de la médaille, tuer un prisonnier, blesser un allié et recevoir des blessures font perdre de ces points. À la fin de chaque mission après la page du score s'affiche l'Heroism actuel du joueur. Le calcul des ajouts ou des pertes d'Heroism se font immédiatement devant le joueur, celui-ci contemplant en quoi ses actions influencent la réputation internationale de Big Boss. Ces points n'influencent concrètement presque rien de toute la partie sinon quelques fonctionnalités multijoueurs de *The Phantom Pain* (nous parlerons davantage de celles-ci plus tard). Les Demon Points, eux, représentent le côté sombre du joueur et le traumatisme émotionnel de Big Boss. Le joueur gagne des Demon Points lorsqu'il fait des actions jugées particulièrement violentes ou inhumaines, par exemple en tuant des soldats ennemis et en fabriquant des bombes nucléaires afin de défendre les bases de Diamond Dogs. Plus le joueur accumule de Demon Points, plus Big Boss change physiquement. Le morceau de métal planté dans le coin droit de son front depuis l'accident d'hélicoptère de *Ground Zeroes* deviendra plus long et ressemblera de plus en plus à une corne tandis que Big Boss donnera l'impression de toujours davantage être recouvert de sang après ses combats (le sang apparaît automatiquement sur Big Boss quand il tue des ennemis, indifféremment de la distance de l'ennemi ou de l'arme utilisée pour le tuer). Si le joueur accumule trop de Demon Points, Big Boss ne pourra plus être lavé du sang qui le couvre et sa corne atteindra des proportions ridicules. Cette apparence physique de Big Boss se justifie narrativement comme étant des hallucinations provoquées par l'intrusion de résidus métalliques dans le cerveau de ce dernier suite à l'écrasement de

son hélicoptère à la fin de *Ground Zeroes*. L'état physique de Big Boss reflète son état psychologique et n'est qu'une illusion personnelle.

Janet H. Murray a laissé une marque indélébile dans la ludologie grâce à *Hamlet on the Holodeck* (1997), son célèbre ouvrage dans lequel elle décrit le futur qu'elle entrevoit pour les jeux vidéo. Murray exprime le désir d'un jour voir la concrétisation vidéoludique d'un « holodeck », un appareil fictif de la série *Star Trek* qui permet de créer un espace virtuel où l'utilisateur peut interagir à volonté avec un récit et des personnages qu'il prédéfinit. Elle définit trois qualités esthétiques propres au médium vidéoludique : l'immersion (la capacité à submerger l'utilisateur dans l'environnement fictif), le sentiment de pouvoir (la satisfaction ressentie par l'interaction significative avec l'environnement) et la transformation (la possibilité de modifier l'espace virtuel et d'influencer son développement). Dans *Metal Gear Solid V*, la qualité esthétique la plus forte du jeu est certainement le sentiment de pouvoir conféré au joueur. Pour Murray, il est extrêmement important que nous puissions ressentir dans un espace virtuel accompli “the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices” (Murray, 1997 : 126), la base de tout bon holodeck. Bien que le jeu vidéo n'ait pas encore atteint un niveau d'interactivité comparable à celui souhaité par Murray afin de recréer un monde entièrement manipulable par le joueur, il ne fait aucun doute que des créateurs tels que Kojima ont à cœur le développement du sentiment de pouvoir. Dans le cas de Kojima, cette intention se reflète principalement par l'arsenal impressionnant d'actions permises en cours de partie. Le joueur peut amener sur les champs de bataille de nombreux objets à l'utilité guerrière incertaine tels que des peluches, des boîtes de carton et des revues, chacun de ces items pouvant interagir de multiples façons avec les forces ennemies. Malgré cela, il faut avouer que ce sont bien les armes qui sont au centre de l'attention d'un jeu de tir à la troisième personne comme *Metal Gear Solid V*. Le sentiment de pouvoir est peut-être la qualité esthétique vidéoludique la plus facile à implémenter avec la technologie actuelle grâce à la simplicité interactive de l'environnement virtuel de la plupart des jeux, lesquels se contentent souvent de donner au joueur la seule capacité de tuer. La confrontation physique directe permet une interaction significative, rapide et permanente avec l'environnement immédiat du joueur en plus de lui offrir un spectacle personnalisé, ce qui en fait une solution facile afin d'attirer l'attention de consommateurs potentiels. Bien que Kojima séduise ses joueurs avec une technique similaire d'approche publicitaire, il se distingue par la dévalorisation systémique de la violence dans ses jeux; le joueur

performant est le joueur qui évite le combat, pas le meurtrier en série qui s’amuse à massacrer tous ses ennemis. Lors de l’épisode 43 en particulier, Big Boss doit faire face à une épidémie de parasites des cordes vocales dans la base même de Diamond Dogs. Durant cette mission, le joueur doit pénétrer une partie de la base et tuer les soldats qui s’y trouvent, tous recrutés par lui-même au courant de la partie. La scène est apocalyptique. Big Boss fait un massacre de ses propres soldats, n’en épargnant aucun afin de ne pas risquer d’infecter le monde entier avec les parasites. Le joueur a le contrôle total de Big Boss pendant tout l’épisode. Certains soldats tentent de se défendre, tenant à la vie. D’autres vont se lever, saluer Big Boss une dernière fois et accepter calmement leur sort. À chaque fois que le joueur tue un soldat, une notification apparaît à l’écran : “Staff Died [Heroism – 60]” (Konami Digital Entertainment, 2015). Des messages similaires apparaissent régulièrement à l’écran chaque fois que le joueur pose des actions qui modifient son Heroism. Durant cette mission, Big Boss tue par contre un si grand nombre de ses soldats dans un délai si court que l’écran semble presque toujours envahi par une ou plusieurs de ces mêmes notifications.

Ce moment du jeu, le seul passage de *Metal Gear Solid V* où le joueur est obligé de tuer, contribue immensément à la rhétorique procédurale développée par Kojima. Dans un premier temps, priver le joueur de choix à ce moment précis démontre qu’il est impossible de perpétuellement éviter le meurtre et la violence en tant que soldat. L’inéluctabilité de la situation fait froid dans le dos. Aucune bonne intention du joueur ne peut sauver ces hommes et ces femmes qui se meurent devant Big Boss, lequel doit froidement accomplir sa mission pour le bien du plus grand nombre. Le joueur partage le crime de Big Boss quoi qu’il adviennne. Dans un second temps, les notifications récurrentes et agressantes des pertes d’Heroism servent de confirmation systémique de l’immoralité des actions posées par le joueur. Le système se moque de l’unicité et de l’inéluctabilité de la situation en cours. Il ne peut pas ignorer les agissements d’un individu puisqu’il n’a aucune empathie. Il juge le joueur même lors de ce moment choquant. Cette scène lui rappelle qu’il ne peut pas garder un contrôle perpétuel sur sa vie et sur son score parfait. Le joueur a échoué son combat contre la violence omniprésente de cet univers et une marque indélébile est ainsi inscrite sur ses points d’Heroism (sans même parler des Demon Points accumulés, lesquels ne possèdent par contre aucune interface indicative au sein de *The Phantom Pain*). La violence ne peut pas être évitée. Le désespoir de Big Boss et celui du joueur ne font qu’un.

Retournons un instant à Murray. Comme Bogost, nous croyons que sa notion d’auteur

procédural est peut-être son apport le plus intéressant à la ludologie. Murray entrevoit l'apparition d'un nouveau genre de créateur artistique à mi-chemin entre le barde et le *hacker*, un auteur qui créerait des récits à partir de valeurs prédéfinies laissant à l'utilisateur un maximum de choix tout en le guidant subtilement à travers un récit évolutif aux variables finement calculées. L'objectif d'une telle création artistique serait de permettre aux joueurs de ressentir qu'ils créent leur propre histoire malgré la manipulation bienveillante d'un auteur qui s'assurerait que les personnes expérimentant son monde virtuel retirent une même perspective thématique de leur expérience. Pour la ludologue, il ne fait aucun doute que les médias contemporains tentent sans cesse d'outrepasser les limites de la narration linéaire. Elle croit que "to the postmodernist [creator], confusion is not a bug but a feature" (1997 : 58). Dans le cadre d'un jeu vidéo, la confusion à laquelle elle fait référence n'est autre que l'indécision du joueur devant les plus ou moins nombreuses approches possibles. Plus que dans bien d'autres jeux, *Metal Gear Solid V* amène le joueur à reconsidérer ses actions en cours de mission afin de créer son propre Big Boss meurtrier, pacifique ou tactique. Lors de l'épisode 46 de *The Phantom Pain*, lequel se déroule vers la toute fin du second chapitre du jeu, le joueur a à traverser de nouveau le prologue du jeu. Pendant ledit prologue, Big Boss se réveille du coma dans un hôpital et tente de fuir tandis que des soldats ennemis saccagent les lieux à sa recherche, tuant tous les patients sur leur chemin. Lors de l'épisode 46, la mission change cependant de sa première itération expérimentée au début du jeu grâce à l'addition de plusieurs informations. Notamment, on constate l'ajout d'une séquence où, grâce à son reflet dans le miroir, le joueur parvient à voir le véritable visage de son personnage avant une opération de reconstruction faciale supposée nécessaire pour redonner à Big Boss le visage qu'il avait avant son accident d'hélicoptère à la fin de *Ground Zeroes*. La surprise est totale : le joueur ne contrôle pas Big Boss, mais un tout autre homme qui se trouvait dans l'hélicoptère lors de l'accident. Ce faux Big Boss est le même que le joueur contrôle pendant l'entièreté de *The Phantom Pain*. Une fois l'épisode 46 complété, le joueur assiste à une cinématique qui se déroule à l'époque présente du jeu. Devant un miroir et un lavabo, le faux Big Boss met une cassette dans un lecteur et écoute le message suivant :

Now do you remember? Who you are? What you were meant to do? I cheated death thanks to you. And thanks to you, I've left my mark. You have, too - you've written your own history. You're your own man. I'm Big Boss, and you are, too... No... He's the two of us. Together. Where we are today? We built it. This story – this « legend » - it's ours. We can change the world – and with it, the future. I am

you, and you are me. Carry that with you, wherever you go. Thank you... my friend. From here on out, you're Big Boss. (Konami Digital Entertainment, 2015)

Comme le dit Murray, “[to] be alive [...] is to be aware of the alternative possible selves, of alternative possible worlds, and of the limitless intersecting stories of the actual world. [...] To truly capture such cascading permutations, one would need a computer.” (Murray, 1997 : 38) Ce faux Big Boss contrôlé par le joueur est un Big Boss légitime. Il s’agit du Big Boss du joueur, celui qu’il a construit à partir de ses choix sur chacun des champs de bataille traversés. Le Big Boss du joueur, c’est ce héros qui a été capable de massacrer des armées à lui seul ou même cet autre brave soldat qui a toujours refusé de tuer pour accomplir ses missions. Quand Big Boss originel affirme que “I’m Big Boss, and you are, too... No... He’s the two of us. Together.”, c’est au joueur qu’il s’adresse. Le joueur, à travers ses actions, parvient à transformer un soldat sans nom en Big Boss, perpétuant ainsi le mythe tandis que le véritable Big Boss tente de fonder sa propre version de Outer Heaven ailleurs dans le monde. Peut-être mieux encore, il est possible d’interpréter que ce soldat sans nom n’est autre que le joueur puisque, en début de partie, le joueur se fait offrir la possibilité de créer un personnage qui lui servira dans les fonctionnalités multijoueurs en ligne de *The Phantom Pain*. Ce personnage n’apparaît pas dans l’histoire de *The Phantom Pain*, mais il fait une apparition au début de cette séquence révélatrice dans le reflet du miroir : au lieu de voir son reflet, le Big Boss du joueur voit cet Autre. Le joueur et lui ne font qu’un. Lorsque le message enregistré se termine, le chef de Diamond Dogs retire la cassette de l’appareil, se déplace et cesse de se regarder dans le miroir. On ne parvient plus à voir le soldat jusqu’à ce qu’il revienne soudainement devant le miroir avec une longue corne d’acier dans le front et le corps entièrement couvert de sang. Son reflet lui renvoie désormais une copie conforme de son apparence. En colère, le Big Boss du joueur (lequel affichait jusqu’ici un fier sourire) détruit le miroir d’un coup de poing. Cette scène est très significative pour la rhétorique procédurale de *Metal Gear Solid V*. À la toute fin de l’histoire, l’image que le second Big Boss garde de lui-même est celle que le joueur entrevoit lorsqu’il accumule trop de Demon Points. Big Boss se sent obligatoirement souillé peu importe les choix pris au courant de la partie. En tant que force créatrice, le joueur n’est pas parvenu à sauver le soldat des atrocités de la guerre. Au contraire, il est peut-être même la force à l’avoir poussé toujours plus loin dans la violence et l’horreur. Après avoir brisé le miroir, Big Boss s’éloigne de celui-ci en pénétrant amèrement dans les ténèbres qui l’entourent, ce qui clôt d’une certaine façon le scénario de

The Phantom Pain (bien qu'il y ait d'autres épisodes après celui-ci, aucun ne développe moindrement l'histoire). Quoi que le joueur fasse, il échoue nécessairement à préserver la santé psychologique de Big Boss. Même l'attention la plus minutieuse portée au rang, à l'Heroism et aux Demon Points ne parvient pas à changer cette fin. C'est le constat d'échec des systèmes du jeu. Aucun pacifisme prétendu ne peut sauver le soldat. Lui et le joueur sont entrés dans le jeu de la guerre et, malgré un vaillant combat, ils ont perdu.

Big Boss est une figure plus grande que nature. Kojima, en créant *Metal Gear Solid V*, souhaitait donner un maximum de contrôle au joueur en cours de partie. Malgré ce désir de procurer un sentiment de pouvoir, Kojima présente trois systèmes de pointage dont l'objectif est d'encourager à renoncer à toute forme de belligérance. Le score perfectionne les approches non violentes du joueur, l'Heroism développe son « humanité virtuelle » et les Demon Points le dégoûtent esthétiquement de la violence. Ces systèmes trouvent leur aboutissement dans les épisodes 43 et 46, lesquels viennent bouleverser l'individu en lui démontrant que ses actions ne pourront jamais aider le soldat à survivre (psychologiquement ou physiquement) à son destin fatal. Tous ces éléments constituent la rhétorique procédurale centrale de *Metal Gear Solid V*, celle par laquelle Kojima tente de convaincre logiquement le joueur d'adhérer à une vision sociopolitique antimilitariste. Comme nous le verrons maintenant, Kojima se plaît également à jouer avec les émotions des joueurs et ne se contente pas de leur faire expérimenter la seule logique systémique de son univers ludique afin de transmettre sa vision politique de la guerre.

PATHOS

Nous venons de voir les méthodes employées par Hideo Kojima afin de manipuler les agissements « logiques » du joueur. Dans cette section, nous nous intéresserons plutôt à la manipulation émotive à l'œuvre dans *Metal Gear Solid V*. Il sera question des techniques employées par Kojima afin d'immerger émotivement le joueur dans une réalité émotive troublante qui remet en question son rapport à la guerre.

Dans *Half-Real* (2005), Jesper Juul tente de définir le jeu vidéo en tant que combinaison de règles et de fiction. Pour lui, le jeu vidéo est avant tout un système de règles qui peut être accompagné d'un monde fictionnel à prépondérance variable. Juul croit en l'importance d'historiciser le jeu vidéo, mais déplore les multiples incohérences

narratives que l'on retrouve dans la grande majorité des jeux. Il se désole aussi que la plupart de jeux vidéo contiennent des systèmes qui empiètent sur la logique narrative de leur monde (on peut par exemple penser à Mario et à ses trois vies, des « résurrections » qui ne font aucun sens dans l'univers fictif du personnage). Selon lui, la fiction peut et doit établir une synergie avec les mécanismes du jeu vidéo pour que celui-ci puisse atteindre un nouveau niveau de qualité interactive permettant un investissement émotif maximal. Les systèmes en place dans le jeu doivent donc à la fois provoquer une sensation de plaisir et une sensation de conflit afin que le joueur soit motivé à relever le défi qui lui est proposé. Pour ordonner de tels systèmes, les règles qui dirigent l'univers ludique doivent être objectives, obligatoires et claires. Elles s'opposent en cela à la fiction qui, elle, se voit plutôt subjective, optionnelle, ambiguë et sujette à discussion. Juul, étudiant le pouvoir des règles sur le jeu, développe ce qu'il nomme son modèle du jeu classique (il emploie le mot « classique » parce que son modèle se base sur des idées conceptuelles appartenant à des jeux parfois millénaires) afin d'aider à définir les propriétés qui devraient être propres à tous les jeux, qu'ils soient vidéointeractifs ou non. Son modèle se divise en six traits :

1. Les jeux sont basés sur des règles.
2. Les jeux ont des aboutissements variables et quantifiables.
3. Les jeux valorisent certains aboutissements davantage que d'autres.
4. Les jeux demandent de l'effort de la part des joueurs.
5. Le joueur doit être attaché émotionnellement à l'aboutissement du jeu.
6. Les jeux doivent pouvoir avoir, au choix, des conséquences réelles ou non dans la vie des joueurs.

Juul admet immédiatement que son modèle ne s'applique peut-être pas aussi bien aux jeux vidéo qu'aux jeux plus anciens, néanmoins il croit qu'une telle situation prouve peut-être justement que le jeu vidéo est en train d'évoluer au-delà du jeu classique, ce qui démontrerait entre autres une nouvelle forme d'union entre règles et fiction. Il est vrai que le modèle pose problème en son troisième point puisque beaucoup de jeux vidéo de nos jours ne valorisent plus le moindre aboutissement, préférant plutôt offrir au joueur la possibilité de faire ce qu'il veut au sein d'un vaste monde ouvert de type *sandbox* (terme généralement employé pour décrire les jeux vidéo à monde ouvert où le joueur est libre de faire ce qu'il souhaite avec un minimum de contraintes scénaristiques ou procédurales). Lorsque plus le moindre aboutissement n'est valorisé, il devient difficile d'éprouver le

moindre attachement émotionnel aux événements qui se déroulent dans le jeu. Le cinquième trait du modèle du jeu classique est ainsi lui aussi difficile à respecter pour un jeu vidéo à monde totalement ouvert.

Or, *Metal Gear Solid V* est dans son essence un jeu vidéo *sandbox*. Malgré l'omniprésence de personnages de soutien et d'objectifs de mission précis, l'environnement dans lequel se déroulent lesdites missions n'est autre qu'un immense bac à sable où le joueur doit se déplacer physiquement d'une base ennemie à l'autre afin d'atteindre ses objectifs. De plus, une fois rendu au lieu de sa mission, le joueur est libre d'utiliser les méthodes de son choix afin de parvenir à ses fins. Il peut tirer sur les gardes, s'infiltrer dans leur base, les distraire avec des peluches, faire du bruit afin de les éloigner de leurs postes habituels, etc. Le choix est le mot d'ordre dans *Metal Gear Solid V* bien que certaines manipulations affectives (et non des manipulations logiques computationnelles scorifiées telles que celles qui nous avons vues dans la section précédente) s'opèrent en cours de partie afin de valoriser des approches précises.

Les plus frappantes manipulations de ce genre se trouvent dans les épisodes 4 et 11 de *The Phantom Pain*. Il faut d'abord expliquer que seuls les compagnons de mission D-Horse et D-Walker se joignent automatiquement à Big Boss au courant de la partie. D-Dog et Quiet, eux, doivent être recrutés facultativement lors de leurs épisodes respectifs. Au début de l'épisode 4, le joueur trouve un chiot blessé en descendant de l'hélicoptère qui le mène à proximité de sa mission. Cette découverte est très particulière puisqu'il n'y a aucun autre chien de tout le jeu et aucun autre jeune animal non plus. Le chiot pleure et jappe; il veut de l'attention. Au courant de chaque mission, des ballons d'extraction sont à la disposition du joueur afin d'extraire des soldats et des animaux du champ de bataille pour les envoyer à la base principale de Diamond Dogs. Tout du scénario de cette rencontre inattendue assure que le joueur extraie le chiot du champ de bataille : il s'agit d'un bébé sans défense, il est blessé, il n'a pas de famille à proximité, il est le seul représentant de la race canine de tout le jeu (d'ailleurs très possiblement l'espèce animale envers laquelle l'humain éprouve le plus d'empathie) et le joueur a en sa possession suffisamment de ballons pour extraire le chiot puisqu'il vient à peine de débiter la mission. Cette rencontre est parfaitement orchestrée pour que l'individu moyen secoure le chiot bien que cette action ne soit en rien obligatoire pour le déroulement du jeu et ne soit pas non plus sollicitée scénaristiquement. Au bout de quelques épisodes, D-Dog atteindra l'âge adulte et pourra être amené en mission.

Lors de l'épisode 11, le joueur se fait attaquer par une tireuse d'élite dans une zone ouverte. Après un long et compliqué combat, le joueur parvient à la vaincre. Lorsque Big Boss se rapproche de Quiet afin de vérifier si elle est morte à la suite des attaques qu'elle a reçues, il découvre qu'elle est encore en vie et étonnamment peu blessée. Elle est au sol, complètement vulnérable et revêtant un bikini et des collants déchirés pour tous vêtements. Les deux conseillers de Big Boss, Kazuhira Miller et Revolver Ocelot, défendent respectivement qu'il faut soit achever Quiet avant qu'elle devienne une grande menace, soit l'amener à la base de Diamond Dogs afin de l'interroger. Le joueur se trouve devant la femme la plus *sexy* de tout le jeu dans le cadre d'une situation beaucoup plus érotique que ce qui est socialement confortable d'admettre : on lui offre la possibilité de prendre littéralement possession de la femme à moitié nue plutôt que de disposer d'elle comme n'importe quel autre ennemi. De plus, cette situation est la seule de tout le jeu où le fait de tuer ou non un ennemi enclenche une discussion sur les dangers et les bénéfices associés à la pitié accordée à son ennemi, ce qui valorise narrativement la capture de Quiet plus que celle de n'importe quel autre soldat. Pour le joueur cible supposé de *Metal Gear Solid V*, le jeune mâle hétérosexuel, le choix va de soi. On constate donc que malgré son univers *sandbox*, *The Phantom Pain* est capable d'octroyer une importance affective à certains aboutissements.

Nous avons vu que la notion de choix est extrêmement importante pour le sentiment de pouvoir que doit ressentir le joueur afin d'éprouver du plaisir lors de son expérience vidéoludique. Dans beaucoup de jeux AAA contemporains, pensons par exemple aux séries *Dragon Age*, *Deux Ex*, *Fallout*, *Elder Scrolls* et *Dark Souls*, une attention particulière est également portée aux capacités de transformation du joueur en accord avec les principes esthétiques de Murray; on octroie au joueur la capacité de faire quelques choix scénaristiques au courant de son aventure afin de lui permettre d'éprouver le plaisir de la personnalisation de son périple. Or, dans un monde interactif, l'une des tâches les plus importantes d'un auteur procédural est de s'assurer que même les décisions improvisées et spontanées des participants puissent demeurer cohérentes avec l'univers fictif en place. Parfois, cette cohérence doit prendre la forme d'ajouts ou de retraits de certaines séquences partielles ou entières afin de créer un sentiment de continuité. Dans *The Phantom Pain*, Hideo Kojima utilise un concept similaire en lien avec l'absence ou la présence de D-Dog et de Quiet dans l'histoire du jeu. D-Dog n'a aucun rôle narratif dans *The Phantom Pain*. Il ne sert que sur le champ de bataille. Malgré cela, si les joueurs amènent D-Dog avec eux

lors d'une mission et qu'une cinématique se déclenche durant celle-ci, D-Dog fera partie de la cinématique en tant que personnage de soutien bien qu'il n'influence en rien le déroulement de la scène. Quiet, elle, a un rôle plus prépondérant. Si le joueur la capture et la recrute, elle aura droit non seulement à une inclusion spontanée dans les cinématiques comme D-Dog, mais aussi à des cinématiques entières qui développeront son personnage. Bien que la plupart du temps ses scènes sont inutiles au déroulement de l'intrigue principale, lors du deuxième chapitre du jeu elle finit par être l'enjeu d'une mission qui ne peut être déverrouillée que si le joueur l'a recrutée préalablement. Grâce à son choix d'épargner Quiet, le joueur découvre donc une trame narrative complète venant affecter le reste de son parcours.

Marie-Laure Ryan, dans *Jeux narratifs, fictions ludiques* (2007), s'interroge sur la capacité des jeux vidéo à faire vivre une expérience significative à leurs joueurs. Elle s'intéresse notamment au paradoxe du drame interactif tel que défini par Ruth Aylett et Sandy Louchart : "On the one hand the author seeks control over the direction of a narrative in order to give it a satisfactory structure. On the other hand a participating user demands the autonomy to act and read without explicit authorial constraint." (Aylett et Louchart, 2003 : 6) Puisque l'auteur vidéoludique (comme n'importe quel autre créateur) souhaite posséder un contrôle aussi précis que possible sur la narration et l'évolution de son univers fictif, sa volonté entre nécessairement en conflit avec celle du joueur, lequel souhaite contrôler l'évolution de l'espace virtuel qu'il occupe. La plupart des jeux vidéo AAA offrent ainsi une histoire très linéaire aux joueurs ou leur permettent tout au plus de prendre quelques embranchements scénaristiques différents qui, au final, ne modifient que peu le déroulement du jeu à l'exception parfois de la toute fin. Essentiellement, chaque joueur vit les mêmes aventures bien que celles-ci soient possiblement vues sous un autre jour par un autre individu; deux joueurs qui auront pris des décisions complètement opposées dans un jeu donné pourront ainsi complètement reconnaître les étapes du parcours de leur propre personnage dans celui de l'autre joueur. Ils reconnaîtront les mêmes personnages, les mêmes villes, les mêmes décisions déchirantes à prendre. Pour la plupart des jeux, il ne s'agit pas tant de créer un véritable libre arbitre vidéoludique que de former une illusion de libre arbitre afin que les joueurs puissent se sentir aussi libérés que possible.

Kojima, lui, donne le plein pouvoir aux joueurs en cours de mission, mais les empêche généralement d'influencer le récit le moins possible. L'univers *sandbox* est tellement vaste et

chargé de possibilités que le joueur a tendance à croire en son contrôle total de l'environnement virtuel. Ce n'est ceci dit qu'à l'épisode 45 de *The Phantom Pain* (bien que les épisodes 43 et 46 tels que vus plus tôt soient des mentions honorifiques) que nous découvrons la réponse complète de Hideo Kojima au problème posé par le paradoxe du drame interactif. Suite à la crise qui a secoué Diamond Dogs à la fin de l'épisode 43 (lorsque Big Boss est forcé de tuer ses soldats), Quiet s'enfuit et se fait capturer par des soldats ennemis. Le joueur part à sa recherche et l'aide à s'échapper (bien que celle-ci soit déjà en train de fuir et de terrasser les soldats lors de l'arrivée de Big Boss). Lors de l'opération, Big Boss se fait mordre par un serpent empoisonné. Quiet se voit forcée d'utiliser une radio afin de demander de l'aide (mentionnons que jusqu'ici Quiet était restée muette pendant tout le jeu). Puisque Quiet est l'hôte de parasites des cordes vocales extrêmement redoutables, elle quitte Big Boss immédiatement après avoir parlé afin d'éviter que Big Boss ne soit contaminé par le développement garanti de ses parasites. Elle mourra seule dans le désert, se sacrifiant pour que l'humanité ne soit pas contaminée. Étonnamment, après cette séquence, Quiet disparaît complètement du jeu. Le joueur ne peut plus l'utiliser dans aucune mission. Elle n'est qu'un souvenir évanoui que le joueur ne retrouvera jamais; il est même impossible de l'utiliser lors de la sélection de missions antérieures à son départ. Elle disparaît tout bonnement de tout le système de jeu. Comme l'épisode 43 avait déjà servi à le démontrer au joueur, le sentiment de libre arbitre est complètement illusoire. Telle une divinité malveillante vengeresse, Kojima efface complètement Quiet du jeu. Cet événement est plus bouleversant et sans précédent que ce qu'on pourrait croire de prime abord.

Pour le joueur, Quiet intervenait sur deux plans : l'imagination tactique et l'imagination imaginante. « Alors que l'imagination tactique s'exerce sur un terrain de jeu, l'imagination imaginante transforme ce terrain en monde, c'est-à-dire en un espace situé dans le temps habité par des entités individualisées et identifiables. » (Ryan, 2007 : 19) L'imagination tactique n'est autre que la représentation que l'individu se fait du système de jeu et de ses possibilités. L'imagination imaginante est l'image que se fait l'individu de la diégèse d'un récit donné. En privant les joueurs de Quiet en tant que personnage (elle n'apparaîtra plus ni dans l'hélicoptère avec Big Boss, ni dans les cinématiques) et en tant qu'élément du système de jeu, Kojima renforce exponentiellement le deuil que doit vivre le joueur. Kojima s'est assuré dès le début du jeu que le joueur s'investisse émotionnellement auprès de Quiet, d'abord en l'érotisant grâce à sa tenue puis en la présentant en position de

vulnérabilité. Suite à cette première rencontre, les interactions avec Quiet deviennent un investissement de temps léger qui n'influence pas la trame du récit. Il s'agit d'un moment de repos possible de s'accorder occasionnellement. Dès que le joueur gagne la possibilité de l'amener en mission avec lui, il découvre rapidement en elle une alliée remarquable. En tant que tireuse d'élite, Quiet est capable d'éliminer des groupes d'ennemis à elle seule, ce qui facilite énormément toute intervention. De tous les alliés disponibles, elle est indéniablement la plus efficace en plus d'être la plus *sexy*; son objectification sert à la rendre encore plus intéressante aux yeux du joueur cible supposé (le jeune homme hétérosexuel), lequel voit en elle une alliée désirable mécaniquement et sexuellement. La disparition de Quiet bouleverse l'imagination tactique et l'imagination imaginante du joueur, lesquelles doivent toutes deux accepter la disparition inattendue d'un élément initialement présenté comme facultatif, mais dont la disparition est obligatoire. S'il n'est pas rare de voir des personnages de jeu vidéo mourir sur le plan de l'imagination imaginante, jamais auparavant n'a-t-on vu de personnage mourir sur le plan de l'imagination tactique lors d'un jeu AAA. Les mécaniques de jeu propres à Quiet disparaissent ainsi à jamais de *The Phantom Pain*, le joueur ne pouvant plus jamais recevoir l'aide d'un autre tireur d'élite. L'impact émotif de cette mort double a été tel que de nombreuses pétitions se sont mises à circuler en ligne peu de temps après la sortie de *The Phantom Pain* afin de demander l'ajout d'une méthode pour récupérer Quiet après avoir terminé l'épisode 45 (on peut encore trouver une multitude de celles-ci très aisément).

En manipulant de la sorte les émotions du joueur, Kojima tente de l'amener à s'ouvrir les yeux sur la difficulté à vivre avec les pertes encourues lors des conflits militaires. Kojima prive son public d'importants mécanismes de jeu en plus d'effacer complètement le personnage auquel ils sont associés. Cette union de l'imagination tactique et de l'imagination imaginante est utilisée par Kojima afin de faire vivre au joueur une émotion aussi comparable que possible à la souffrance éprouvée par les soldats lorsque ceux-ci perdent des proches sur les champs de bataille. Juul serait impressionné par cette ruse vidéoludique qui coordonne à la perfection les règles et la fiction de *Metal Gear Solid V* afin créer un tout nouveau niveau de sens uniquement possible dans un jeu vidéo aux ambitions aussi nombreuses.

Ce n'est pas uniquement dans l'expérience ludique solitaire que le jeu peut faire

preuve de sens. Les jeux en ligne peuvent ainsi développer leur propre rhétorique procédurale en plus d'inviter les joueurs à former eux-mêmes un rhizome social de sens à l'intérieur et à l'extérieur de leur expérience.

Comme il a été dit plus tôt, le deuxième chapitre de *The Phantom Pain* est essentiellement vide de sens et d'objectifs. Nous pouvons ajouter à cette description que presque chaque épisode qui le compose n'y est qu'une réutilisation de vieilles missions dont la difficulté a été revue à la hausse. Les épisodes 43, 45 et 46 qui ont été analysés jusqu'ici sont les seules exceptions à cette règle. Mentionnons d'ailleurs que le chapitre deux couvre les épisodes 32 à 50 et que les quelques derniers épisodes n'apportent pas la moindre conclusion au jeu puisqu'ils ne sont que de simples missions réutilisées du premier chapitre. Un élément de jouabilité particulier prend ceci dit son envol pendant le deuxième chapitre du jeu. Lors de l'épisode 22, relativement peu de temps avant l'épisode 32, le joueur acquiert la possibilité de développer d'autres bases en plus de la base principale de Diamond Dogs. Ces bases, nommées des FOB (Forward Operating Base), sont en fait des stations lointaines de Diamond Dogs servant en quelque sorte de succursales militaires (leur utilité principale pour le joueur est de garantir des revenus additionnels provenant de divers endroits sur la planète). Le joueur gère leur développement comme il gère celui de Diamond Dogs. Les FOB sont également au coeur des fonctions multijoueurs de *The Phantom Pain* (lesquelles sont absentes de *Ground Zeroes*). En presque tout temps en cours de partie, le joueur peut envahir les FOB d'autres joueurs ou lui-même se faire attaquer. Lorsqu'une telle attaque se produit, le joueur est automatiquement interrompu, peu importe ce qu'il fait, par une notification qui l'informe de l'attaque. Le joueur se fait alors offrir le choix de défendre personnellement ses FOB ou de laisser ses soldats s'en occuper eux-mêmes. Cette notification apparaît indifféremment au joueur, lequel peut aussi bien se trouver en mission ou en sécurité chez Diamond Dogs. Si le joueur en mission choisit d'aller aider ses FOB, il perd automatiquement tout progrès sur sa mission en cours (ce qui peut représenter plusieurs douzaines de minutes). Ce n'est qu'après une dizaine de missions effectuées à partir de l'épisode 22 que le joueur commence à accumuler et à investir suffisamment de ressources pour faire de ses FOB une cible intéressante pour d'autres joueurs, ce qui fait du second chapitre de *The Phantom Pain* le véritable moment phare des FOB et du multijoueur; le manque d'objectifs incite les joueurs à accepter le défi que représente la protection des FOB de Diamond Dogs.

Selon Murray, il est extrêmement important qu'un espace virtuel souhaitant maximiser

sa portée effective exploite intelligemment la navigation spatiale qu'il offre à ses utilisateurs. Il faut que l'individu puisse continuellement être surpris par ce qui l'entoure, et ce, pas uniquement sous la forme de combats ou de dangers divers. L'espace virtuel doit néanmoins se comparer à un labyrinthe digital où l'utilisateur ne doit pas connaître d'avance le résultat de ses actions. La navigation se doit de convoquer l'anxiété, mais doit être à même d'être réconfortante simultanément. Il ne faut pas donner l'impression qu'une surprise à venir pourrait venir à bout des efforts de l'explorateur. Le rhizome ainsi créé serait délimité par des frontières variables et invisibles. Le sentiment labyrinthe serait ici très important puisque l'espace virtuel ne devrait jamais donner l'impression d'avoir une fin. L'illusion ne doit pas prédire sa propre mort. De préférence, toute personne égarée dans un tel environnement rhizomatique devrait à la fois se sentir comme un parent souhaitant en finir avec un jeu interminable et comme un enfant ne voulant jamais cesser une activité beaucoup trop amusante. Selon Murray, "[the] key to creating an expressive [rhizome] is arousing and regulating the anxiety intrinsic to the form by harnessing it to the act of navigation." (Murray, 1997 : 135) La navigation elle-même provoque donc un certain plaisir qui doit absolument trouver un équilibre avec une anxiété omniprésente, mais non étouffante.

Dans *The Phantom Pain*, la navigation spatiale court perpétuellement le risque d'être interrompue par une attaque multijoueur ennemie. Même si une mission peut devenir routinière (la plupart des missions doivent être faites au moins deux fois à travers le jeu), le joueur court éternellement un risque d'être interrompu et de devoir faire le choix entre défendre ses FOB et ainsi abandonner sa mission ou continuer la mission et courir le risque de se faire voler des ressources. Janet H. Murray considérerait certainement l'espace virtuel de *The Phantom Pain* comme étant bien investi. En forçant le joueur dans une permanente situation d'insécurité et d'incertitude même pendant les moments les plus anodins, Kojima s'assure d'accrocher attentivement le joueur, lequel devrait éprouver une joie ludique maximale grâce au mixte permanent de surprises conflictuelles et de plaisirs interactifs à l'intérieur du jeu. En d'autres mots, Kojima emploie un bon équilibre entre le conflit et le jeu afin d'intéresser le joueur à progresser toujours davantage dans l'espace virtuel proposé. Aussi, puisque l'anxiété est permanente et que même après l'épisode 50 les attaques contre les FOB ne cessent pas (sans même parler de l'absence de vraie conclusion au jeu), le joueur ne ressent jamais que le jeu se termine. Au contraire, il est instinctivement porté à croire que tout ce qui s'offre à lui après le chapitre un n'est que le

conflit incessant entre FOB. L'illusion de l'espace virtuel ne prend jamais fin. Kojima emploie ainsi le second chapitre afin d'emprisonner son public dans un cercle sans fin de violence.

Dans *Motivation and Online Gaming* (2008), Andrew Burn et Diane Carr s'intéressent à la motivation qui pousse les joueurs à s'investir dans des expériences vidéoludiques. Ils emploient le terme *motivation* conformément à une perspective d'analyse sociosémiotique et recherchent les signes, signifiants et signifiés, qui motivent les joueurs. Ils proposent de délimiter les motivations des joueurs à trois catégories : la motivation représentative (*representational motivation*), la motivation ludique (*ludic motivation*) et la motivation communautaire (*communal motivation*). La motivation représentative est propre au joueur qui recherche l'immersion narrative dans l'univers ludique. Ce type d'individu souhaite jouer un rôle et emprunte totalement la vie de son avatar vidéo interactif.

Dans *The Phantom Pain*, les FOB sont une occasion idéale pour ce type de joueur de s'investir dans une quête de contrôle du paysage militaire privé, un milieu qui, dans la fiction kojimienne, déborde de bombes nucléaires prêtes à être fabriquées ou volées à des concurrents. Dans le système de jeu de *The Phantom Pain*, il est impossible d'attaquer un joueur possédant une bombe nucléaire à moins de posséder sa propre bombe nucléaire ou d'accumuler plus de 150 000 points d'Heroism. Cette arme est donc un simple outil permettant de se protéger de l'attaque de joueurs aux ressources moins développées. C'est en tout cas ce que le joueur moyen pourrait croire. Il a été découvert peu de temps après la sortie de *The Phantom Pain* qu'une cinématique se cache dans les données du jeu. La cinématique en question montre un long discours tenu par Kazuhira Miller, le bras droit de Big Boss. Miller y félicite les Diamond Dogs d'avoir éradiqué toutes les bombes nucléaires de la surface de la Terre, les prévenant qu'il leur faudra par contre rester vigilants pour que de nouvelles bombes ne soient plus fabriquées à l'avenir. Au début de la cinématique, avant même le discours de Miller, se trouve un message écrit blanc sur noir: "This world has been rid of every last nuclear weapon." (Konami Digital Entertainment, 2015) En novembre 2015, soit quelques mois après la découverte de cette vidéo vers la moitié du mois de septembre 2015, Konami dévoilait publiquement ce qu'ils nommaient le *secret nuclear disarmament event*, un événement encore en cours à la date d'écriture de ces lignes. Konami promet une surprise aux joueurs de *The Phantom Pain* si toutes les bombes nucléaires viennent à être désarmées sur leurs serveurs respectifs. La plupart des joueurs croient que la cinématique « secrète » susmentionnée serait en fait la surprise

promise de Konami à cause de son lien apparent avec le désarmement nucléaire. Pour les joueurs à motivation représentative, compléter l'événement et officiellement atteindre le niveau narratif du désarmement nucléaire mondial seraient les ultimes accomplissements de leur carrière de Diamond Dog. De tels joueurs souhaiteraient faire progresser le récit de *The Phantom Pain* et l'amener à son étape finale, celle de la rédemption presque impensable de Big Boss.

Les joueurs qui considèrent leur avatar comme un simple outil interactif ou comme un système pratique sont plutôt motivés ludiquement par le jeu. Ils préfèrent envisager la valeur stratégique de leur personnage par rapport au défi qui leur est proposé dans l'univers vidéoludique. Ces joueurs recherchent une maîtrise syntagmatique du jeu afin de retirer du plaisir de leur expérience. Les signes qu'ils recherchent activement prennent la forme de formules logiques plus ou moins compliquées qui leur permettent d'obtenir un contrôle sur le monde. S'ils souhaitaient compléter le *secret nuclear disarmament event*, ce serait essentiellement pour le défi que cela représenterait ou pour les nouvelles possibilités de jeu qui pourraient s'ouvrir à eux une fois l'événement terminé. Ces joueurs s'intéressent particulièrement à leur performance au sein de systèmes de pointage, ce qui les rend particulièrement enclins à se conformer à la rhétorique procédurale kojimienne décrite dans la première section de ce chapitre.

Enfin, la motivation communautaire se définit par le désir du joueur de s'associer ou de se dissocier de diverses communautés par ou pour l'acte de jouer. Ce genre d'individu recherche particulièrement l'association dans les expériences multijoueurs en ligne. Les signifiants et signifiés sur lesquels les joueurs communautaires basent leurs interactions n'importent que peu pour eux tant et aussi longtemps que leurs activités participent à donner un sens social à leur parcours vidéoludique. Dans *Metal Gear Solid V*, l'intérêt pour le multijoueur qui résulte de l'implémentation des FOB et de l'événement du désarmement nucléaire a donné naissance à deux groupes très investis dans l'avenir nucléaire du monde de Big Boss : Philanthropy et Patriots. Ces deux regroupements communiquent entre eux grâce à leurs pages respectives sur le site web communautaire Reddit. Les joueurs de Philanthropy souhaitent compléter le désarmement nucléaire complet de *The Phantom Pain* et ainsi parvenir à l'aboutissement de la vision auctoriale de Kojima alors que ceux de Patriots refusent le désarmement nucléaire, considérant qu'ils devraient être les seuls maîtres de leur destin et qu'aucune entreprise ou créateur ne devrait pouvoir les priver de leur pouvoir de décision. La communauté se divise ainsi d'elle-même afin de mieux se

regrouper collectivement autour d'objectifs ludiques qui s'entrechoquent collectivement.

Les trois motivations décrites par Burn et Carr ne sont pas hétérogènes. Au contraire, elles s'entremêlent sans cesse et vont souvent toutes trois influencer un même individu à divers degrés. Il faut aussi ajouter que "online persona and offline identities of participants interrelate, while gameplay is infused by the expectations that different players carry with them into the game world" (Burn et Carr, 2008 : 118). Or, le jeu multijoueur peut parfois s'avérer compliqué exactement parce que différents joueurs peuvent avoir des attentes fort différentes du jeu auquel ils jouent. Selon une perspective bogostienne du jeu, l'une des utilisations les plus efficaces de la rhétorique procédurale se trouve dans le commentaire de l'échec logique du propre système de jeu qui l'intègre. Bogost nomme ce procédé la rhétorique de l'échec. Ce modèle discursif vidéoludique présente une tragédie (pour reprendre l'expression employée par Bogost) où aucune conclusion ne vient jamais mettre fin à la partie. Loin de la tragédie grecque qui propose une finale brutale et cathartique, la tragédie de la rhétorique de l'échec propose plutôt la déception et la non-conclusion. Le joueur ne doit pas être battu et ne doit pas être directement surmené. Il ne doit pas non plus constater de front son échec inévitable. Une véritable rhétorique de l'échec insère plutôt le joueur dans "[a] game with a goal that the player is never meant to achieve, not because of a player's lack of aptitude but due to a game design that embodies a tragic form." (Bogost, 2010 : 85) Que la communauté de joueurs se scinde d'elle-même sur le sujet du désarmement nucléaire et que près d'un an après la sortie du jeu il n'y ait aucune fin en vue de l'événement constitue une forme de rhétorique de l'échec puisqu'il y aura certainement toujours au moins une minorité de joueurs pour refuser de désarmer leur équipement nucléaire, ce qui rend le défi officiellement lancé par Konami quasi impossible à compléter. La rhétorique de l'échec de *The Phantom Pain* est cependant double; elle s'applique au multijoueur d'une part et au mode à un joueur d'autre part. Le multijoueur n'atteindra probablement jamais sa conclusion promise, mais le mode solo non plus à cause de l'interminabilité du développement des Diamond Dogs (à cause des attaques incessantes d'autres joueurs, l'utilisateur ne peut jamais théoriquement atteindre et conserver un niveau maximal de développement de son entreprise). L'espace virtuel de *Metal Gear Solid V* hypnotise le joueur et le force à fournir toujours davantage de son temps afin de s'assurer de la sécurité et du développement de ses bases. La pression est continue et un joueur ne peut pas atteindre un état relatif de paix. Enfin, qu'importe la motivation qui anime le joueur, soit-elle représentative, ludique ou communautaire, *Metal*

Gear Solid V garantit que le joueur ne sera jamais satisfait et que sa quête personnelle demeurera un échec. Grâce à sa rhétorique de l'échec, Hideo Kojima fait vivre un désarroi constant au joueur et l'invite lentement à quitter par lui-même le monde de guerres incessantes dans lequel il s'est aventuré. Le jeu ne se termine pas; le joueur est celui qui doit mettre fin à sa propre présence dans l'espace virtuel afin de se libérer de l'emprise kojimienne.

CONCLUSIONS

À travers notre parcours de la rhétorique procédurale de *Metal Gear Solid V*, nous avons pu observer une multitude de mécanismes ludiques grâce auxquels Hideo Kojima tente de sensibiliser le joueur à l'enfer de la guerre. C'est d'abord à travers les systèmes de pointage en place dans *Metal Gear Solid V* que Kojima exprime que tout soldat est nécessairement condamné à vivre un enfer psychologique à cause des actions qu'il sera obligé de commettre tôt ou tard dans le cadre de son métier. Ainsi, bien que le score, l'Heroism et les Demon Points servent tous à pousser le joueur à faire preuve d'autant d'humanité que possible sur les champs de bataille virtuels de *The Phantom Pain*, le crime le plus atroce, le massacre de ses propres soldats et camarades, est complètement inévitable. La fin du jeu révèle au joueur qu'il ne contrôle pas Big Boss, mais bien un soldat régulier que le joueur a lui-même transformé en Big Boss. Ce soldat est psychologiquement détruit par la guerre et tourne le dos au joueur à la fin du jeu, comme maudissant le marionnettiste responsable de chacun de ses malheurs. C'est l'échec du système du jeu. Celui-ci veut sensibiliser le joueur à la violence commise sur le champ de bataille, mais le constat final demeure que même le soldat le plus vaillant ne peut revenir de la guerre sans séquelles. Kojima emploie ensuite sa rhétorique procédurale afin d'affecter émotionnellement le joueur, l'obligeant à s'investir émotionnellement dans l'espace virtuel. Dans *The Phantom Pain*, il manipule le joueur à s'attacher émotivement et mécaniquement à son alliée Quiet avant de supprimer complètement celle-ci vers les derniers épisodes, ce qui simule une douleur émotive aussi similaire que possible à ce qu'un soldat pourrait ressentir sur le champ de bataille en perdant un proche qu'il ne verrait plus et avec lequel il n'interagirait plus non plus. Enfin, Kojima invite les joueurs de *The Phantom Pain* à participer à la quête multijoueur du désarmement nucléaire, une mission sans fin qui aspire les joueurs les plus vaillants dans une spirale sans fin d'anxiété et de désespoir. Grâce à tous ces éléments du système de jeu de *Metal Gear Solid V*, le

joueur est influencé à développer un point de vue antimilitariste de la société et de la politique.

CONCLUSION

Ce mémoire aura eu pour seul objectif d'explorer les succès communicationnels de *Metal Gear Solid V*. Ses ratés n'ont pas été ni explorés, ni critiqués ici. Ceci ne signifie par contre en aucun cas que *Metal Gear Solid V* soit un jeu thématiquement idéal dont toutes les idées sont parfaitement exploitées. L'une des critiques principales qui serait d'ailleurs possible d'adresser à l'analyse ici présente est sans doute qu'elle interprète d'un œil positif toute manifestation de violence et d'objectivation de la femme au sein de *Metal Gear Solid V*. Bien qu'il fasse effectivement parti de la thèse de ce mémoire que de telles représentations servent des fins thématiques précises, il ne fait aucun doute que de nombreux éléments de notre corpus peuvent être considérés comme des preuves d'un machisme apparent servant des fins plus commerciales qu'artistiques. Il est effectivement difficile de pleinement départager l'artiste du vendeur chez Hideo Kojima. Il est de notre avis que Kojima ne tente que peu de subvertir le machisme masculiniste omniprésent dans ses jeux et préfère plutôt l'employer en tant qu'outils commerciaux et thématiques qui ensemble contribuent au développement de procédés de transmission. Ce mémoire ne s'est pas intéressé à aucune manifestation de machisme dans la mesure où celui-ci est thématiquement et systématiquement utile et contribue à la construction significative des jeux étudiés. Ceci dit, il me semble important de spécifier que de nombreux éléments sexistes servant à objectiviser le personnage de Quiet font tache au succès thématique de *Metal Gear Solid V*. Bien que ladite objectification ait une fin artistique intéressante, sa non-subversion vient présenter comme naturel le statut d'objet de désir de Quiet et nulle part *The Phantom Pain* ne tente-t-il de s'en racheter. Au contraire, ce développement est entièrement assumé et instrumentalisé par le jeu. Certains commentaires pourraient également être dirigés contre l'environnement violent et hautement militarisé du jeu (lequel paraît paradoxal avec le déploiement d'une rhétorique antimilitariste), néanmoins il est de notre avis que ce ne sont pas là d'aussi gros points de litige, entre autres parce que la violence graphique de *Metal Gear Solid V* est somme toute très modeste comparativement à celle qu'on retrouve dans la majorité des jeux AAA et parce que les systèmes du jeu incitent le joueur à se convertir au pacifisme (ce qui ne peut pas être comparé au traitement de Quiet, laquelle est présentée comme un fantasme ne faisant parti d'aucun processus de sensibilisation).

À travers le parcours de ce mémoire, il a été démontré que, dans le cadre d'un jeu

vidéo de l'envergure de *Metal Gear Solid V*, de nombreux procédés de transmission peuvent être utilisés afin de transmettre un message thématique aux joueurs. Notre processus a servi à démontrer dans un premier temps le potentiel médiatique du jeu vidéo, lequel profite du soutien d'une riche industrie et d'artistes ingénieux afin de sans cesse s'améliorer techniquement et artistiquement. Dans un second temps, notre argumentation a démontré comment un auteur vidéoludique tel que Kojima pouvait rassembler un public susceptible d'être influencé par le sujet de son oeuvre avant d'entamer avec ce dernier un long processus rhétorique afin de le convaincre d'adopter de nouveaux comportements dans son quotidien ludique.

En analysant les multitudes de procédés de transmission influençant la thématique de *Metal Gear Solid V*, il a été prouvé que même les éléments extérieurs au médium vidéoludique contribuaient à l'expérience de l'individu, ce qui est ceci dit loin d'être unique au jeu vidéo. Dans la société, tout est émetteur de signes. Le rôle de la publicité est de manipuler la diffusion de signes afin de contrôler les machines désirantes des consommateurs. Tout objet et toute action diffusent des informations qui permettent de régler et d'interpréter la société dans laquelle ils s'inscrivent. Les signes sont essentiels à la communication entre les individus et servent à subdiviser et à regrouper les gens. Ce réagencement social provoque la formation de sous-communautés qui se distinguent les unes des autres grâce aux signes dominants qui les rassemblent. De plus, dans une société capitaliste, le mouvement du capital devient une priorité dans la consommation systémique obligatoire et motive dès lors tout échange vertical et horizontal de signes. Si toute chose est un signe puisque toute chose transmet de l'information, c'est parce que la moindre manifestation symbolique permet de nous situer au sein d'un système préétabli. C'est pourquoi il est nécessaire de situer socialement des jeux vidéo tels que *Ground Zeroes* et *The Phantom Pain* afin de comprendre la relation qu'ils entretiennent avec leurs publics. Il a été démontré au courant du premier chapitre que la publicité entourant ces jeux cherchait à séduire les pulsions belligérantes et libidineuses des joueurs, une stratégie qui a su se prouver efficace commercialement grâce à la manipulation des attentes des joueurs.

Dès que l'individu séduit par la publicité se met à jouer à *Metal Gear Solid V*, il découvre un jeu vidéo dénonciateur qui s'efforce de l'éduquer contre les dangers de la militarisation et de la domination culturelle. Kojima s'attaque aux abus permis par la puissance dure et par la puissance douce en exposant toutes les voies de contrôle contemporaines par lesquelles les grandes puissances prennent le contrôle. Il pointe

particulièrement l'impérialisme états-unien comme ennemi. Presque tous les personnages principaux de *Metal Gear Solid V* ont ainsi souffert aux mains de la culture états-unienne, ce qui inclut Skull Face, Code Talker et même Big Boss. N'ayant connu que la discipline militaire de l'armée états-unienne sa vie durant, ce dernier finit par créer sa propre entreprise militaire anarchiste privée afin de fuir l'injustice de sa patrie. Big Boss forme cependant une microsociété dans laquelle un fascisme menaçant s'enracine durablement. Kojima a travaillé le scénario de *Metal Gear Solid V* afin d'y introduire une vision du monde cohérente et critique. Par Big Boss, Kojima partage sa vision de la perte d'humanité provoquée par la militarisation et par le processus de fascisation insoupçonné qu'elle entame chez l'individu. Afin de solidifier sa thématique, Kojima emploie des références littéraires à *1984*, *Moby Dick* et *Les enfants terribles* pour dépeindre un Big Boss toujours davantage consommé par son mal-être de soldat, lequel le conduit à adopter un comportement autodestructeur similaire à ce qu'on peut observer chez les protagonistes de chacun de ces livres. L'ensemble de ces outils narratifs ne viennent cependant que chapeauter la rhétorique procédurale des jeux étudiés.

Grâce aux systèmes en place dans *Metal Gear Solid V*, Kojima influence les joueurs et les incite à adopter un comportement qui reflète les leçons assimilées durant l'histoire. *Ground Zeroes* et de *The Phantom Pain* tentent ainsi de modifier la perspective d'approche des joueurs grâce à l'influence behavioriste de systèmes de pointage tels que le score, l'Heroism et les Demon Points, lesquels vont tous valoriser les actions du joueur pacifique. Même le joueur faisant preuve du plus de probité ne peut cependant pas réussir à modifier le scénario de *Metal Gear Solid V*, lequel dévoile ultimement au joueur qu'aucune de ses actions ne parvient à sauver Big Boss du sort fatal qui l'attend. Rappelons au passage que le Big Boss contrôlé par le joueur dans *The Phantom Pain* n'est autre que l'avatar créé par le joueur et donc une extension de sa personne. Plus que Big Boss, c'est le joueur qui se révèle brisé par la guerre à la fin de l'épisode 46, un résultat inévitable à cause de son acceptation de jouer le rôle d'un soldat. Kojima va de plus manipuler les émotions du joueur afin de lui faire éprouver la perte d'un camarade de guerre en tuant Quiet dans l'épisode 45, une mort virtuelle qui l'efface complètement du système de jeu en tant que personnage et en tant que mécanisme. Presque jamais Kojima n'enlève au joueur sa capacité de choix, ce qui rend beaucoup plus forte la rhétorique de *Ground Zeroes* et de *The Phantom Pain* qui ne cesse à rappeler au joueur l'inutilité de son libre arbitre devant la fatalité de la vie militaire.

Les procédés de transmission à l'oeuvre dans *Metal Gear Solid V* donnent d'abord aux joueurs l'impression de se trouver devant un jeu vidéo de guerre régulier qui valorise le combat et l'imposition d'un pouvoir belligérant sur l'environnement virtuel. Cette attente est cependant lentement déconstruite grâce à une rhétorique de l'impuissance qui contraint passivement le joueur à se conformer à la structure systémique pacifiante de *Ground Zeroes* et de *The Phantom Pain*, lesquels vont jusqu'à représenter la militarisation individuelle et collective comme un chemin garanti vers l'autodestruction. Les intérêts commerciaux qui motivaient Kojima en tant qu'employé d'une grosse compagnie vidéoludique telle que Konami sont très probablement aux fondements de plusieurs choix représentatifs dans *Metal Gear Solid V*, néanmoins la majorité des décisions artistiques de Kojima sont finement exploitées afin de subvertir les attentes du public. Notre corpus détruit ainsi les pulsions belligérantes des joueurs plutôt qu'il ne les rassasie (comme il a été dit plus tôt, la même chose ne peut ceci dit pas être affirmée à propos des pulsions libidineuses, lesquelles sont ceci dit exploitées thématiquement afin de faire connaître au joueur le désespoir de la perte, ce qui contribue à la destruction de ses pulsions belligérantes). Il est fascinant d'observer ce qui est possible d'accomplir vidéoludiquement grâce au financement d'une grosse entreprise qui permet de créer une œuvre à la fois technologiquement impressionnante et artistiquement songée. Maintenant que Kojima a créé son propre studio indépendant suite à son départ de Konami, peut-être verrons-nous d'ailleurs un progrès dans sa représentation des femmes dans le futur.

Le jeu vidéo se démontre capable de développer une rhétorique procédurale qui n'est certainement pas encore parvenue à l'apothéose de sa maturité. Même si nous n'avons pas encore atteint l'époque de l'apparition de l'auteur procédural prédit par Janet H. Murray, il semble que le développement du jeu vidéo conduise lentement vers cette direction par un progrès constant des sciences de la représentation. Grâce aux auteurs cherchant à sans cesse dépasser les limites de leur médium, il ne fait presque aucun doute que le futur médiatique de l'humanité permettra de toutes nouvelles méthodes d'approche de l'art que n'entrevoions peut-être même pas à l'heure actuelle.

BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE GÉNÉRALE

AARSETH, Espen J.. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, [1997], 203 p.

AYLETT, Ruth et Sandy LOUCHART. "Towards a Narrative Theory of Virtual Reality", *Virtual Reality*, n°7:, [2003], p. 2-9

BAUDRILLARD, Jean. *La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Paris : Gallimard, [1970], 318 p.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge : MIT Press, [2010], 450 p.

BOGOST, Ian. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge : MIT Press, [2008], 243 p.

BOYLE, Karen. *Media and Violence: Gendering the Debates*, London : Sage Publications, [2005], 229 p.

BRUSSEAUX, Denis, Nicolas COURCIER et Mehdi EL KANAFLI. *Metal Gear Solid : une oeuvre culte de Hideo Kojima*, Toulouse : Third, [2015], 257 p.

BURN, Andrew (2008). "Playing Roles", *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Cambridge : Polity Press. [2006], p. 72-87.

BURN, Andrew et Diane CARR, "Motivation and Online Gaming", *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Cambridge : Polity Press. [2008], p. 103-118.

BUSS, Robin. Cocteau, *Les Enfants terribles*, Londres : Grant & Cutler, [1986], 84 p.

CAILLOIS, Roger. *Les Jeux et les hommes*. Paris : Gallimard, [1967], 378 p.

CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY. *The World Factbook 2013-14*. Washington, DC: Central Intelligence Agency, [2013].

CHONG, Corinna, Heather MOLYNEAUX et Héléne FOURNIER, "Communication as Commodification: Video Technology and the Gendered Gaze", *The Handbook of Gender, Sex, and Media*, Malden : Wiley-Blackwell, [2012], p. 420-435.

CLAUSEWITZ, Carl von (trad. Laurent Murawiec). *De la guerre*, Paris : Librairie Académique Perrin, [2014], 365 p.

COCTEAU, Jean. *Les enfants terribles*, Paris : Le Livre de Poche, [2014], 124 p.

CREAGH, Ronald. *Sacco et Vanzetti*, Paris : La Découverte, [1984], 274 p.

- CREMIN, Colin. *Exploring Videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective Theory of Form*, New York : Routledge, [2016], 158 p.
- DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI. *Capitalisme et schizophrénie, T. 1 : L'Anti-Œdipe*, Paris : Minuit, [1980], 494 p.
- DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI. *Capitalisme et schizophrénie, T. 2 : Mille plateaux*, Paris : Minuit, [1980], 645 p.
- DYER-WITHEFORD, Nick et Greig DE PEUTER. *Games of Empire*, Minneapolis : University of Minnesota Press, [2009], 298 p.
- EVANS, Brad et Julian REID. "Introduction: fascism in all its forms", *Deleuze & fascism : security, war, aesthetics*, Londres : Routledge, [2013], p. 1-12.
- FLANAGAN, Mary. *Critical Play: Radical Game Design*, Cambridge : MIT Press, [2009], 353 p.
- FRASER, Matthew. *Weapons of Mass Distraction*, New York : Thomas Dunne Books, [2005], 288 p.
- GAUNTLETT, David. "Ten Things Wrong with the Media 'Effects' Model", *Critical Readings: Violence and the Media*, Maidenhead : England, [2006], p.54-66.
- GERBNER, George. "Television Violence at a Time of Turmoil and Terror", *Critical Readings: Violence and the Media*, Maidenhead : England, [2006], p.45-53.
- GROULX, Richard. *Michel Foucault, la politique comme guerre continuée : de la guerre des races au racisme d'État*, Paris : L'Harmattan, [2015], 273 p.
- GUARESCHI, Massimiliano. "Reversing Clausewitz? War and politics in Foucault, Deleuze-Guattari and Aron", *Conflict, security and the reshaping of society: the civilisation of war*, London : Routledge, [2010], p. 70-83.
- JACKSON, John D., Greg M. NIELSEN et Yon HSU, *Mediated Society: a Critical Sociology of Media*, New York : Oxford University Press, [2011], 280 p.
- JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge : MIT Press, [2005], 233 p.
- KEANE, Stephen. *CineTech: Film, Convergence and New Media*, New York : Palgrave Macmillan, [2007], 181 p.
- KITCHEN, Ruth. "Fascism, France and film", *Deleuze & fascism : security, war, aesthetics*, Londres : Routledge, [2013], p. 173-194.

KLINE, Stephen, Nick DYER-WITHEFORD et Greig DE PEUTER. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Montreal : McGill-Queen's University Press, [2003], 368 p.

LAGO, Alessandro dal. "Fields Without Honour: Contemporary War as Global Enforcement", *Conflict, Security and the Reshaping of Society: The Civilization of War*, Londres : Routledge, [2010], p. 21-36.

LOUBIER, Christiane. *Langues au pouvoir : politique et symbolique*, Paris : L'Harmattan, [2008], 242 p.

MANDEL, Robert. *Armies Without States: The Privatization of Security*, Londres : Lynne Rienner Publishers, [2002], 169 p.

MAY, Todd. "Desire and ideology in fascism", *Deleuze & fascism : security, war, aesthetics*, Londres : Routledge, [2013], p. 13-26.

MELVILLE, Herman. *Moby Dick*, San Diego : Baker & Taylor, [2014], 561 p.

MURRAY, Janet H.. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge : MIT Press, [1997], 324 p.

ONG, Walter J.. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, Londres : Routledge, [2002], 203 p.

ORWELL, George. *1984*, Angleterre : Penguin Books, [2008], 326 p.

RYAN, Marie-Laure (2007). « Jeux narratifs, fictions ludiques », *Intermédialités*, n° 9, 2007, p. 15-34.

RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis : University of Minnesota Press, [2006], 275 p.

SCHWAB, Stephen Irving Max. *Guantánamo, USA : The Untold History of America's Cuban Outpost*, Lawrence : University Press of Kansas, [2009], 367 p.

WARREN, Peter. *Corporate Warriors: The Rise of the Privatized Military Industry*, Ithaca : Cornell University Press, [2003], 330 p.

SOURCES ÉLECTRONIQUES

Eurogamer. (2013). *Annualised Call of Duty "a nice equilibrium with people's appetite"*. Repéré à <http://www.eurogamer.net/articles/2013-08-28-annualised-call-of-duty-a-nice-equilibrium-with-peoples-appetite/> le 15 mars 2016.

Gamespot. (2013). *Kojima addresses criticism over MGSV's 'sexy' Quiet character*. Repéré à <http://www.gamespot.com/articles/kojima-addresses-criticism-over-mgsvs-sexy-quiet-character/1100-6414204/> le 15 mars 2016.

Gamesradar. (2013). *Hideo Kojima proposes "pilot episodes" for next-gen development*. Repéré à <http://www.gamesradar.com/hideo-kojima-proposes-pilot-episodes-next-gen-development/> le 15 mars 2016.

IGN. (2015). *Timeline of the Kojima, Konami Controversy*. Repéré à <http://ca.ign.com/articles/2015/03/27/timeline-of-the-kojima-konami-controversy/> le 15 mars 2016.

Kotaku. (2013). *There's a Reason for Metal Gear's Sexy Sniper. What It Is, Who Knows*. Repéré à <http://kotaku.com/theres-a-reason-for-metal-gears-sexy-sniper-what-it-1270166313/> le 15 mars 2016.

Kotaku. (2014). *Where The Word "Cosplay" Actually Comes From*. Repéré à <http://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711> le 15 mars 2016.

Polygon. (2012). *The Phantom Pain announced from Moby Dick Studio at Spike VGAs*. Repéré à <http://www.polygon.com/2012/12/7/3742204/the-phantom-pain-moby-dick-studio/> le 15 mars 2016.

Polygon. (2013). *Hideo Kojima clarifies his 'sexy' approach to Metal Gear Solid 5's characters*. Repéré à <http://www.polygon.com/2012/12/7/3742204/the-phantom-pain-moby-dick-studio/> le 15 mars 2016.

Polygon. (2013). *Kojima: MGS 5 characters to be 'more erotic' to encourage cosplay*. Repéré à <http://www.polygon.com/2012/12/7/3742204/the-phantom-pain-moby-dick-studio/> le 15 mars 2016.

Youtube. (2014). *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain | E3 2014 | PS4 & PS3*. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=Rfn4UBmhfAM/> le 15 mars 2016.

Youtube. (2015). *Metal Gear Solid 5 Phantom Pain - E3 2015 Trailer*. Repéré à https://www.youtube.com/watch?v=9_8Qi-I4o9E/ le 15 mars 2016.

SOURCES VIDÉOLUDIQUES

KOJIMA PRODUCTIONS, *Metal Gear Solid: Peace Walker*, Tokyo, Japon : Konami Corporation, 2010.

KOJIMA PRODUCTIONS, *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, Tokyo, Japon : Konami Corporation, 2014.

KONAMI DIGITAL ENTERTAINEMENT, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, Tokyo, Japon : Konami Corporation, 2015.